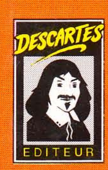
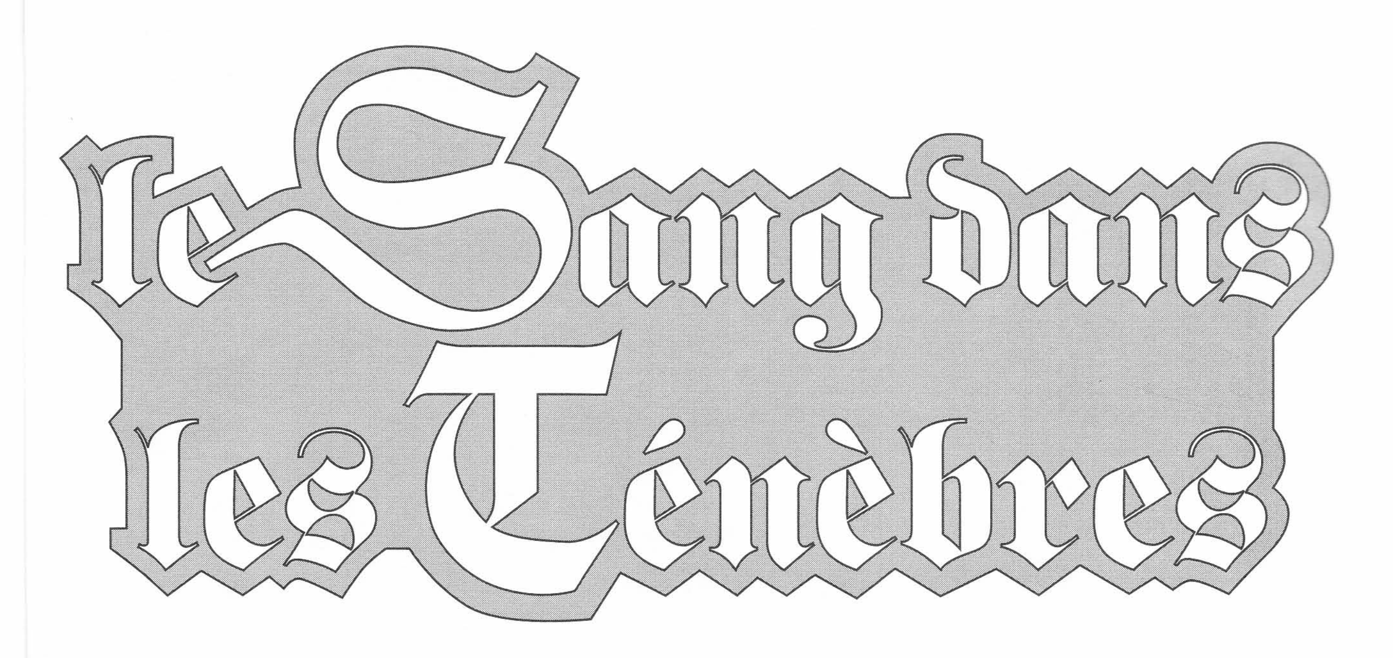
le Sang dans les Ténèbres

Campagne des Pierres du Destin II









Texte Original : Simon Forrest.

Edition et Développement : Brad Freeman, Graeme Davis.

Eléments Supplémentaires : Brad Freeman, Graeme Davis et Nigel Stillman.

Cartes : Ian Cooke.

Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Paul Bonner, Paul Campbell, Adrian Smith.

Flame Publications : Mike Brunton, Graeme Davis, Tony Ackland

Edition Française par Jeux Descartes

Traduction : LizKer

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer, avec la collaboration d'Amédée Briggen et de la SARL In Edit

Relecture : Dominique Balczesak et Michèle Charrier

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) — 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

en joignant une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de :

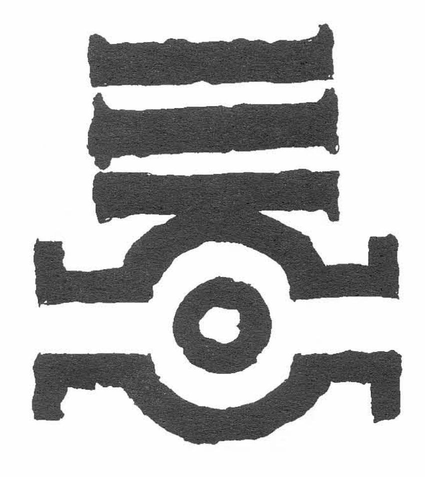
FLAME PUBLICATIONS Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal avril 1992.

ISBN : 2-7408-0038-X

Table des Matières

Ces pages peuvent être photocopiées pour un usage strictement personnel.





Le Sang dans les Ténèbres

Bienvenue dans *Le Sang dans les Ténèbres,* la deuxième partie de la *Campagne des Pierres du Destin.* Au cours de cette aventure pour *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique,* les personnages vont partir à la recherche d'un des fabuleux Cristaux du Pouvoir — le Cristal de Terre.

Leur quête les mènera dans des cavernes antiques, leur fera traverser des régions infestées de monstres et franchir des montagnes traîtresses. Ils devront se risquer en terrain hostile, triompher de prédateurs monstrueux et d'innombrables périls avant de simplement entrevoir leur but — c'est alors que les vraies difficultés vont commencer.

Cette aventure se déroule dans la même partie du versant sud de La Voûte que **Le Feu dans la Montagne**. Elle peut être traitée de manière indépendante, quoiqu'il soit préférable d'avoir précédemment joué — ou au moins lu — **Le Feu dans la Montagne**.

Contenu de ce Livre

Ce supplément comprend les éléments suivants :

- Ce chapitre, qui va vous aider à bien l'utiliser et récapitule les événements amenant le début de l'aventure.
- L'aventure proprement dite.
- Un appendice consacré au Cristal de Terre, l'objet magique qui est au cœur de cette histoire.
- Une sélection de personnages "prêts-à-jouer".

Les Trois Phases

Le Sang dans les Ténèbres se divise en trois parties, ou phases, distinctes :

Sur le Chemin du Retour

Les aventuriers découvrent dans la vallée des vestiges de l'invasion orque, ainsi qu'un indice sur le Cristal de Terre.

Dans la Montagne

Ayant réussi à localiser approximativement le Cristal de Terre, les aventuriers doivent traverser de dangereuses montagnes pour gagner un oratoire oublié.

Oratoire de Kadar-Helgad

Après un voyage aussi périlleux, explorer le temple nain, découvrir le Cristal et s'en emparer ne devrait poser aucun problème...

WJRF = Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de **L'Ennemi Intérieur**
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EEF	= Aventure **L'Empire en Flammes**
F	= Force
FdM	= Aventure **Le Feu dans la Montagne**
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
I	= Initiative
Int	= Intelligence
LSD	= Aventure **Le Seigneur des Liches**
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MSR	= Aventure **Mort sur le Reik**
OSB	= Aventure **Ombres sur Bögenhafen**
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône**
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix**
SdT	= Aventure **Le Sang dans les Ténèbres**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**

Comment Utiliser ce Livre

Pour vous servir du **Sang dans les Ténèbres** (**SdT**), vous devez disposer du livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, de feuilles de papier, de crayons et de dés. Le supplément **Repose Sans Paix** vous sera également utile, sans être indispensable.

L'aventure **SdT** est destinée à des personnages dans leur troisième carrière. Les joueurs peuvent les créer en suivant les indications du livre de règles ou puiser dans le choix des aventuriers "prêts-à-jouer". Ceux-ci permettent de commencer le jeu presqu'immédiatement, ce qui satisfera les joueurs les plus impatients !

Si vous avez déjà joué **Le Feu dans la Montagne**, vous pouvez reprendre les mêmes personnages. Ceux fournis ici sont identiques, à l'exception des compétences supplémentaires et des promotions de caractéristiques reflétant l'expérience acquise au cours de la première partie de la campagne.

Que vous les utilisiez ou non, examinez-les — vous en ferez peut-être des PNJ à un moment quelconque. De plus, leurs origines pourront vous servir de base pour mieux définir les aventuriers créés par vos joueurs, de sorte qu'ils s'adaptent au pays environnant la Vallée du Yetzin, où l'action commence.

Bien que prévue pour des personnages-joueurs ayant une certaine expérience, cette aventure conviendra à des aventuriers débutants ou à ceux dont la carrière est déjà très longue si vous respectez les points suivants :

Des novices ne viendront pas à bout des difficultés prévues. La force de votre équipe vous servira de guide, mais vous pouvez, de façon générale, réduire de moitié le nombre des monstres dans la plupart des rencontres et en remplacer certains par des équivalents moins puissants. Faites aussi attention aux pièges ; aucun ne doit infliger des dommages supérieurs à la moitié du score en **B** du personnage le plus faible.

Avec des aventuriers ayant atteint ou dépassé leur cinquième carrière, augmentez proportionnellement les capacités de l'adversité, ou faites en sorte d'avoir une petite équipe. Considérez que vous pouvez renforcer les monstres lorsque, entre eux tous, les aventuriers ont achevé plus de 20 carrières.

Commencer l'Aventure

Au début de cette aventure, les personnages ont en principe achevé **Le Feu dans la Montagne**. Si tel n'est pas le cas, vous devez apportez diverses modifications à ce scénario.

Les origines des aventuriers "prêts-à-jouer" justifient leur présence et leur réunion dans cette région au début des événements. Vous pouvez les adapter aux personnages nouvellement créés ou vous concerter avec les joueurs pour mettre au point autre chose.

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous voulez associer **SdT** et la campagne de l'*Ennemi Intérieur*, vous devriez situer la présente aventure quelque temps avant **L'Empire en Flammes**. Pendant **EEF**, les PJ auront bien assez à faire pour ne pas y ajouter une excursion dans La Voûte ; à la fin de la campagne, ils auront sans doute été anoblis et des préoccupations bien plus graves leur occuperont l'esprit !

L'idéal serait que **SdT** suive **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** ; ils seront envoyés dans La Voûte (par le Graf Boris ou Sulring Durgul, c'est à ce stade sans importance), à la recherche d'une cité naine ou pour enquêter sur de récentes activités gobelinoïdes. A cette occasion, ils tomberont sur le premier indice qui les poussera à rechercher l'oratoire nain oublié.

A la fin de **Mort sur le Reik**, les personnages seront sans doute bien avancés dans leur deuxième carrière ou auront entamé leur troisième ; ils auront découvert au Château Wittgenstein un document faisant référence à une branche de la Main Pourpre installée dans La Voûte. Cela les incitera à remonter la rivière Sol et à s'enfoncer dans la montagne, où ils découvriront l'indice qui les lancera dans cette aventure. Le voyage regorgera peut-être d'incidents et de rencontres puisés dans le chapitre *La Vie Fluviale dans L'Empire* de **MSR** ; les personnages pourront ainsi s'améliorer en chemin.

La Campagne Repose Sans Paix

Les aventuriers qui viennent d'affronter cette campagne s'adapteront parfaitement à **SdT**, à condition d'avoir au moins entamé leur troisième carrière au début des événements.

A la fin de **RSP**, ils sont à Delberz qui n'est pas très loin d'Altdorf ; de là, poussés par une motivation suffisante, ils remonteront le Reik et la Sol jusqu'à La Voûte. Par exemple, dans l'aventure *Hantée par une Horreur*, ils auront déniché un document fourmillant de renseignements sur une puissante secte installée dans ces montagnes, avec quelques allusions sur sa responsabilité dans l'établissement de créatures du Chaos dans cette maison. Si vous disposez de **MSR**, quelques incidents et rencontres de *La Vie Fluviale dans L'Empire* animeront un long voyage fluvial et permettront aux personnages de s'aguerrir.

Une Remarque sur le Langage

Certains documents-clés sont écrits en orrakh, le langage des Orques. Avant le début de l'aventure, assurez-vous qu'un membre du groupe au moins peut lire cette écriture. Un des personnages "prêts-à-jouer" en est capable grâce à un objet magique en sa possession ; si vous utilisez d'autres aventuriers, arrangez-vous pour qu'ils obtiennent un objet similaire. D'autres solutions sont acceptables : une personne disposant des compétences *Langue Etrangère — Orrakh* et *Alphabétisation*, ou encore *Linguistique* et *Alphabétisation*, déchiffrera ces textes en réussissant un Test d'**Int** (*Linguistique* +20).

Les Cristaux du Pouvoir

Il y a six mille ans de cela, le royaume nain était à son apogée. Les Guerres Elfiques, aux effets dévastateurs, étaient encore à venir, les citadelles naines des montagnes du Vieux Monde n'avaient pas subi les attaques du Chaos ou des Gobelinoïdes. Et l'Humanité ? Un simple éclat dans le regard de quelque dieu fou, répondent les Nains. C'était leur âge d'or. Les cavernes et les voûtes immenses de Caraz-a-Carak représentaient la merveille des merveilles, les excavations les plus profondes produisaient des richesses au-delà de toute mesure et les artisans nains réalisaient des chefs-d'œuvre qui appartiennent désormais à la légende.

Parmi ces chefs-d'œuvre figuraient les Cristaux du Pouvoir, des pierres précieuses subtilement ouvragées investies d'immenses vertus magiques, chacune accordant à son utilisateur la maîtrise d'un des quatre éléments. Si ces quatre pierres venaient à être associées, il était dit que leur maître pourrait devenir le maître de tout.

Mais les pouvoirs des Cristaux ne provenaient pas seulement de leurs créateurs. Leur fabrication n'avait pas échappé à l'attention du Dieu du Chaos Tzeentch, car nul changement d'un tel niveau ne peut être ignoré ou négligé par le Transformateur. Tzeentch vit le grand potentiel de ces pierres ; à l'insu des Nains, il intervint dans leur réalisation de telle sorte que, une fois achevés, ces objets atteignirent une puissance que leurs pères n'auraient jamais pu espérer

Le plan de Tzeentch était très subtil ; il intervint à de nombreux niveaux. Tout d'abord, des changements furent apportés dans le processus même de création des cristaux : tant dans la matière que dans la magie, chacun d'eux joue sur l'équilibre qui règne entre les quatre éléments et qui régit les lois de la physique et de la matière... telles que les mortels les connaissent.

D'autre part, Tzeentch savait que les objectifs du Chaos pouvaient être atteints en accordant simplement des pouvoirs aux mortels. Plus ces pouvoirs seraient grands, plus ils risqueraient de provoquer leur propre destruction. Pour le moins, ils apporteraient une grande contribution à la cause du Chaos lorsqu'ils se battraient pour ces babioles.

Aucun d'eux ne serait assez fort pour conserver longtemps les quatre cristaux, ce qui ne pouvait qu'augmenter leur valeur à long terme. Ils seraient inévitablement éparpillés — parfois cachés, parfois découverts et utilisés, mais jamais réunis. Et chaque fois que l'un d'eux serait employé sans que ses frères soient là pour faire contrepoids, l'équilibre entre les éléments serait altéré. Un jour, les lois de la physique pourraient même s'effondrer à cause de cette tension et laisser place à un nouvel Age du Chaos ; ou d'autres changements pourraient survenir — Tzeentch lui-même n'en savait rien, et c'était sa plus grande satisfaction car les certitudes lui étaient du poison.

Les Nains se rendirent vite compte de la force destructrice de leur œuvre et ils décidèrent de mettre le plus de distance possible entre chaque pierre, pour empêcher quiconque d'acquérir une trop grande puissance. Le Cristal de Feu fut envoyé au nord, dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, le Cristal de Terre caché dans un Oratoire au cœur de La Voûte, le Cristal d'Air donné aux Elfes — à l'époque amis et alliés des Nains — qui, selon la légende naine, le perdirent très rapidement. Et le Cristal d'Eau disparut au cours d'une bataille, lors des Incursions du Chaos.

L'Alliance de la Hache Sanglante

L'Alliance de la Hache Sanglante, composée de solides guerriers (même pour des Orques), fut employée par l'Hégémonie Hobgobeline pendant de nombreuses générations. Mais l'Hégémonie finit par préférer

les profits du commerce aux ravages de la guerre si bien que l'Alliance ne répondit plus aux nouvelles exigences. Comme de nombreuses armées indésirables, elle se tourna alors vers le pillage et le banditisme, pour enfin être chassée des territoires de l'Hégémonie.

Après avoir rejoint les limites occidentales des Terres Sombres, elle commença par envoyer des bandes guerrières dans les états du nord des Principautés Frontalières, parfois même jusqu'aux frontières de L'Empire et de la Bretonnie.

Puis, il y a un siècle de cela, lorsque les prêtres se réunirent pour lire les présages dans les entrailles d'ennemis rituellement sacrifiés, une expédition extraordinaire fut organisée. Tous les membres de l'Alliance de la Hache Sanglante avancèrent vers l'ouest en traversant les Principautés Frontalières, à la recherche de la légendaire Passe du Feu Noir.

Une erreur d'orientation les amena dans La Voûte, à cinq cents kilomètres au sud-ouest de leur destination. Entre-temps, la quête pour la Passe du Feu Noir, liée dans la tradition orque à des noms aussi célèbres que Notlob et Harboth, s'était transformée en croisade. Les Gobelinoïdes installèrent une base permanente dans La Voûte, d'où partirent régulièrement des équipes de pillage et de reconnaissance.

Torgoch, un des prêtres-guerriers de l'Alliance de la Hache Sanglante, avait mis sous sa coupe l'ensemble de la Vallée du Yetzin, mais une série d'événements auxquels était mêlé le Cristal de Feu provoqua la destruction de son "royaume" et, par la suite, de sa personne. Pendant sa campagne pour conquérir la vallée, Torgoch découvrit et pilla précipitamment un temple nain ; un phénomène étrange se produisit alors.

L'Orque transportait une pierre rouge couverte de motifs qu'il avait prise sur le corps d'un sorcier humain au cours d'un raid dans le nord, alors qu'il était un jeune guerrier. Il s'était rendu compte qu'elle possédait des pouvoirs magiques mais n'avait pas réussi à en comprendre le fonctionnement. Dans l'oratoire, la gemme se mit à briller. Son éclat s'intensifia lorsque Torgoch se dirigea vers la zone la plus profonde du site. Il ne put comprendre la signification du phénomène et, perplexe, reprit sa campagne de terreur. Son histoire est racontée en détails dans l'aventure **Le Feu dans la Montagne**, la première partie de la *Campagne des Pierres du Destin*.

Le prêtre-guerrier ne pouvait se douter que sa pierre rouge était en fait le Cristal de Feu et qu'elle luisait à cause de la proximité du Cristal de Terre, enfoui au fin fond de la montagne, dans un sanctuaire secret.

Le Cristal d'Air a également rejoint la Vallée du Yetzin. Il y a trois siècles, l'Alliance de la Hache Sanglante patientait à l'extrémité nord de La Voûte, se préparant à attaquer le repaire elfique d'Athel-Loren. La cachette du Cristal était droit sur son chemin et l'armée des Elfes ne pouvait en aucun cas arriver à temps pour la défendre. Un petit groupe emmena donc la pierre vers l'ouest, dans l'espoir de rejoindre la sécurité des Terres Elfiques au-delà des mers. Il n'atteignit jamais la lisière de la forêt. Affaibli par les attaques incessantes des Hommes-bêtes et par d'autres incidents, il fut finalement anéanti par des bandits humains et le Cristal disparut.

Le chef de ces hors-la-loi, qui ne connaissait pas grand-chose à la magie, ne réalisa pas la véritable nature de la pierre bleue étrangement taillée qu'il découvrit sur le cadavre d'un des Elfes. Il la conserva à titre de curiosité pendant quelques années, au cours desquelles il se forgea un domaine dans la vallée et prospéra — c'était un siècle avant la venue de Torgoch. Puis il la donna à une équipe de Manouvriers nains, pour payer la construction d'une tour fortifiée. C'est ainsi que le Maître-Erudit Hadrin prit possession du Cristal d'Air — les Nains avaient maintenant deux Cristaux du Pouvoir entre les mains.

Parmi tous leurs pouvoirs, les Cristaux ont la capacité de sentir la présence de chacun de ses frères. Aussi, quand Torgoch entra dans la Vallée du Yetzin, Hadrin sut qu'un Cristal du Pouvoir approchait ; les Nains ignoraient cependant que l'essentiel des forces orques avait abandonné son chef et que ce dernier n'avait pas appris à se servir de la pierre. Nul ne pouvait imaginer les conséquences si les Orques parvenaient à s'emparer de deux autres Cristaux.

Hadrin supplia les dirigeants de sa cité de fuir avec les deux pierres, mais ils refusèrent. Leur fierté leur interdisait de reculer devant des Orques, quelles qu'en puissent être les conséquences. En désespoir de cause, Hadrin donna le Cristal d'Air au mage Yazeran qui reçut pour instructions de quitter la vallée et de trouver une nouvelle cachette. Les voyages de ce dernier seront présentés dans **La Mort sur son Rocher**, la troisième partie de la *Campagne des Pierres du Destin*.

Peu après, désespéré par la folle témérité de ses chefs, Hadrin s'en alla avec un petit groupe de fidèles. Ils se heurtèrent rapidement à une importante troupe de reconnaissance orque et se réfugièrent dans un complexe souterrain dissimulé derrière une cascade ; ils dépêchèrent un messager pour demander du secours, mais ce dernier mourut dans la montagne. Les autres tombèrent tous sous les coups de l'ennemi et — ironie du sort — Torgoch apprit à se servir du Cristal de Feu grâce aux livres d'Hadrin.

Quelques heures après son départ de la cité, les Orques franchirent une des entrées menant à la Salle des Rois. Les Nains furent pris de panique. Seul le sage Hadrin aurait pu les défendre en utilisant efficacement les pouvoirs du Cristal. Ceux qui restaient ne les comprenaient guère. Pour la première fois, ils réalisèrent à quel point les avertissements de l'érudit étaient fondés.

Estimant que tout était perdu, les dirigeants ordonnèrent la destruction du Cristal de Terre afin qu'il ne tombe pas entre les mains des Orques. Mais *pouvait*-il être détruit ? Et si oui, comment ? Le temps leur était compté, aussi les prêtres de Kadar-Helgad se servirent-ils de la pierre pour évoquer un élémental très puissant. Ils espéraient que l'entité pourrait protéger la cachette du Cristal, mais aussi le détruire ou l'emporter si le temple venait à tomber. Et, quoique Torgoch eût été à deux doigts de le découvrir, il repose depuis en ce lieu.

Résumé de l'Intrigue pour le MJ

Au cours de cette aventure, les personnages vont partir à la recherche du Cristal de Terre. Pour le trouver, ils devront découvrir le site oublié de Kadar-Helgad et résoudre le problème que posent ses occupants actuels. Après avoir atteint l'oratoire intérieur et la cachette du Cristal, il leur faudra vaincre les protections magiques placées par les Nains. De nombreuses batailles devront être remportées, de nombreux périls devront être surmontés avant que le Cristal de Terre arrive entre leurs mains.

Les événements vont se dérouler comme suit :

Lors de leur voyage sur (ou le long de) la rivière Yetzin vers les Principautés Frontalières, les aventuriers découvrent une cachette où des déserteurs orques avaient entreposé leur butin après avoir abandonné Torgoch. Certains des objets volés à leur chef laissent à penser qu'un Cristal du Pouvoir se trouve dans un temple nain en ruine.

En suivant les indications fournies par ces indices, les PJ remontent la vallée et s'enfoncent dans les hautes montagnes, vers le lieu sacré. Divers incidents mettent un peu d'animation dans ce voyage ; ce sera parfois l'occasion d'en apprendre un peu plus sur le complexe et sur ses occupants actuels.

Une fois arrivés à destination, les aventuriers doivent trouver un moyen de pénétrer dans l'oratoire afin de l'explorer. Différentes approches leur permettront de passer le petit groupe d'Ogres qui y vivent, mais de nombreux pièges subsistent de l'époque où les Orques avaient mené leur attaque et les Gobelins qui occupent les parties les plus réduites du site représentent une menace constante.

S'ils parviennent à se frayer un chemin jusqu'à l'endroit où le Cristal de Terre est caché, Nos Héros devront affronter Xhardja, son dernier gardien élémental. Enfin, il ne leur restera plus qu'un petit problème à résoudre : ressortir en franchissant les rangs des Gobelins et des Ogres...

Sur le Chemin du Retour

Dans ce chapitre, les aventuriers découvrent des traces de l'occupation de la Vallée du Yetzin par les Orques. Parmi ces reliques, ils remarquent un document qui mentionne un puissant objet magique — un Cristal du Pouvoir — et donne un indice sur son emplacement actuel. Ils devront remonter toute la vallée et s'enfoncer dans les hautes montagnes du nord-est afin de découvrir le lieu où repose le Cristal.

Le Début de l'Aventure

Le Sang dans les Ténèbres commence lorsque les aventuriers tombent accidentellement sur une cachette contenant les objets décrits dans la section *Nou Aité Là*, ci-après. La *Carte 1a* représente la Vallée du Yetzin et montre l'emplacement de la cachette. La *Carte 1b* situe la vallée par rapport à L'Empire et à la Bretonnie.

La fin du **Feu dans la Montagne** laisse les personnages à l'endroit idéal pour faire la découverte qui les mettra sur la piste du deuxième Cristal du Pouvoir. Mais si **SdT** ne fait pas suite à **FdM**, arrangez-vous pour qu'ils se retrouvent dans cette région d'une façon ou d'une autre. Le sujet a déjà été abordée dans le chapitre précédent qui suggère plusieurs solutions.

Lorsque la route commerciale sort de la vallée au sud, elle longe le Yetzin pendant un moment. Les premiers événements présentés dans ce livre se produisent alors que les aventuriers suivent la route ou la rivière à ce niveau-là.

Après **Le Feu dans la Montagne**, rien ne les incite à choisir une direction plutôt qu'une autre. A l'origine, ils allaient tous vers les Principautés Frontalières pour des raisons diverses et ils reprendront peut-être leur voyage. D'un autre côté, après la bataille épique qui leur a permis de ramener le Cristal de Feu, ils voudront peut-être s'attarder un moment afin de se remettre de leurs émotions et d'étudier leur trésor, après quoi ils reprendront leur route, à moins qu'ils ne recherchent la colonie elfique de Sith Fascoluinne pour reprendre contact avec Erimayfin, par exemple. Un Druide du groupe voudra peut-être consacrer un peu de son temps à la restauration du site désacralisé qui se trouve sous le cercle de pierres et même y prier afin d'être guidé spirituellement.

Repos et Récupération

Vous déciderez, en tant que MJ, si vous accordez ou non une trêve aux aventuriers avant d'entamer **Le Sang dans les Ténèbres**. S'ils viennent de passer un mauvais moment et doivent reprendre des forces avant de poursuivre leur voyage dans la forêt, vous pouvez leur permettre de séjourner quelques jours à Sith Fascoluinne. La présence du Cristal de Feu rendra cependant Erimayfin et les autres Elfes nerveux ; rapidement, certaines allusions indiqueront qu'ils aimeraient voir leurs hôtes reprendre leur chemin. Ils pourraient même aller jusqu'à vouloir les impliquer dans une croisade pour débarrasser les Terres Déformées des créatures du Chaos.

Tôt ou tard, les personnages devront reprendre leur route. Ils apercevront alors le bâton de bronze sur la rive, ce qui ouvre ainsi la première partie de l'aventure — voir *Nou Aité Là*, ci-après.

Toutefois, s'ils sont arrivés au bout de **FdM** sans trop de difficultés, vous pouvez les faire passer sans transition à **SdT**. Ils remarqueront le bâton sur la berge peu après avoir quitté le complexe sous le cercle de pierres et plongeront directement dans les événements décrits dans la section *Nou Aité Là*.

Devoir Sacré

En plus des réparations matérielles dont le complexe a besoin, le sort druidique de quatrième niveau *Création d'une Clairière Sacrée* est indispensable pour consacrer le site à nouveau ; un Druide de niveau inférieur ne sera donc pas capable de rendre au cercle de pierres son rôle au sein de la Foi Antique.

Si un Druide ou un Ovate exprime le souhait de rester sur place afin d'accomplir cette tâche, vous lui ferez aisément comprendre que les aventuriers doivent poursuivre leur chemin :

Un énorme animal parfaitement blanc, de la même espèce que son familier, apparaît à ses seuls yeux. S'il s'agit d'un Ovate, choisissez un type de familier au hasard et notez-le, car ce sera celui qu'il acquerra lorsqu'il deviendra Druide. La bête n'est pas seulement immaculée, elle semble irradier de la lumière — la regarder est presque douloureux. Elle plonge son regard dans celui de l'aventurier pendant un instant puis s'éloigne en s'arrêtant de temps en temps pour s'assurer qu'il la suit bien.

Après l'avoir mené hors du complexe, elle le fait s'éloigner du cercle de pierres puis le précède sur la rive jusqu'à l'endroit où le bâton de bronze jaillit du sol. Là, elle attend que le personnage la rejoigne puis disparaît. Par ce geste, elle invite les aventuriers à examiner l'objet, ce qui leur permettra de découvrir le "trésor" enterré dessous.

Expérience et Progression

Accordez aux personnages qui passent directement de **FdM** à **SdT** l'opportunité d'utiliser les points d'expérience qu'ils ont gagnés. Comme, sur le plan technique, ils sont toujours "en campagne", certaines restrictions s'appliquent cependant à leurs possibilités :

Promotions

Les promotions de caractéristiques reflètent l'amélioration régulière du personnage grâce à la pratique de sa carrière ; ne nécessitant pas d'entraînement, elles peuvent être normalement acquises.

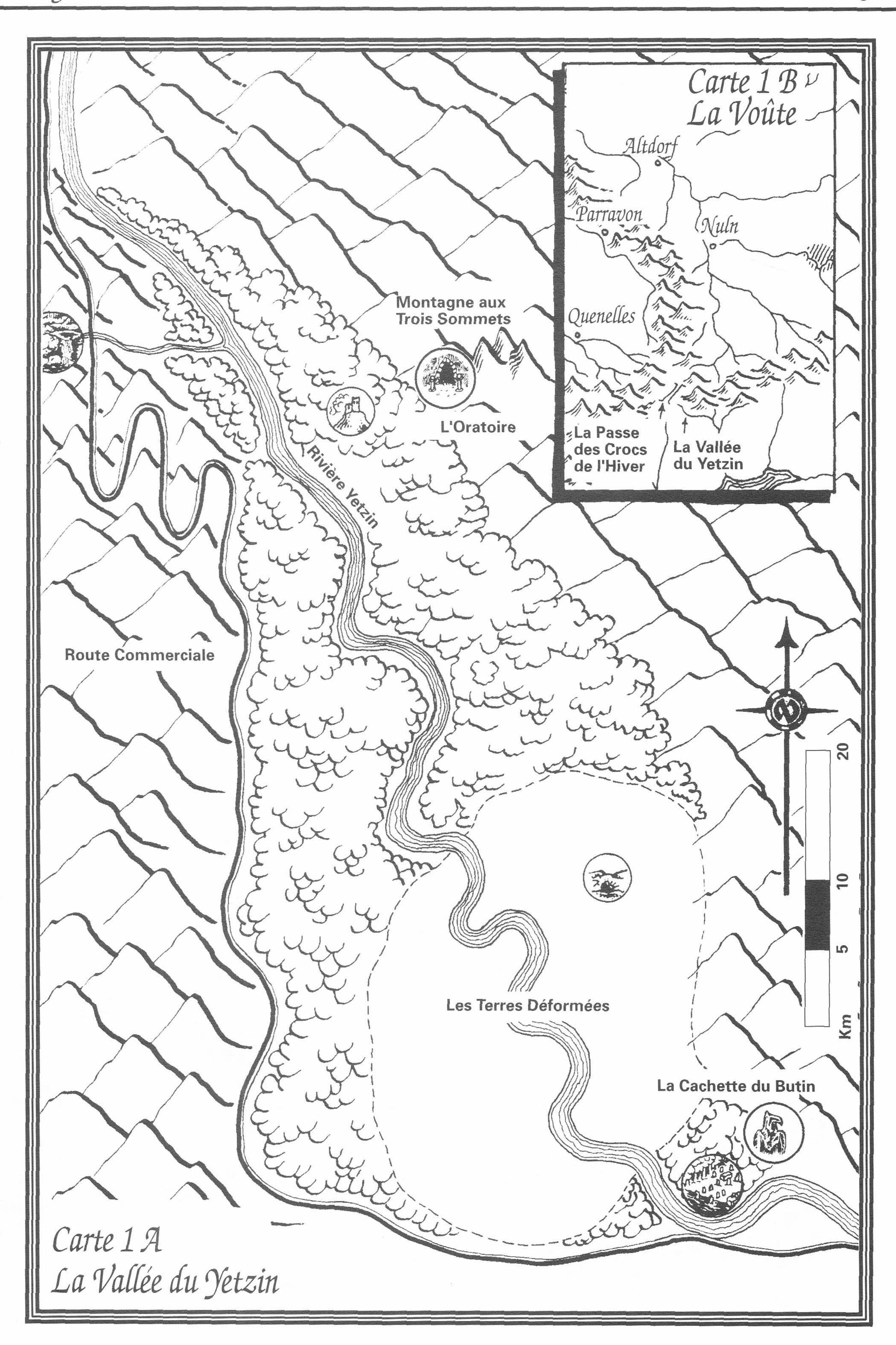
Compétences

Les aventuriers n'ont pas la possibilité de suivre un entraînement ; les compétences pour lesquelles un professeur est indispensable ne peuvent être apprises. Quant à celles qui ne demandent que de la pratique, à vous de juger si le personnage a eu l'occasion de s'exercer.

Changements de Carrières

Les changements de carrières sont difficiles à réaliser dans ces circonstances, à cause du manque de temps et de lieux d'entraînement. Vous pouvez en accepter de trois sortes :

- Un personnage peut entraîner ses compagnons dans ses propres carrières, si vous considérez que la remontée de la vallée lui en laisse le temps.


Carte 1 B
La Voûte
Altdorf
Parravon
Nuln
Quenelles
La Passe des Crocs de l'Hiver
La Vallée du Yetzin
Montagne aux Trois Sommets
L'Oratoire
Rivière Yetzin
Route Commerciale
Les Terres Déformées
La Cachette du Butin
20
10
5
Km
Carte 1 A
La Vallée du Yetzin

- Lorsque le changement de carrière est une "progression naturelle" — passer de Mercenaire à Capitaine-Mercenaire, par exemple — il peut être autorisé si vous jugez qu'il nécessite peu ou pas d'entraînement.

- Un Clerc ou un Ovate peut aussi déterminer sa progression grâce à la *Table d'Avancement* correspondante, puisqu'elle dépend plus des faveurs divines que de l'entraînement. N'hésitez pas à imposer des modificateurs qui refléteront le fait que le personnage ne prie pas dans un temple.

Nou Aité Là

D'une façon ou d'une autre, les aventuriers se retrouvent à l'extrémité sud de la Vallée du Yetzin, près de la rivière. Tout commence lorsqu'ils aperçoivent quelque chose d'étrange sur la rive nord-est, à l'opposé de la route commerciale.

Un Test d'**I** (*Acuité Visuelle* +10) permettra à chacun de remarquer cet objet — ceux qui bénéficient de l'*Acuité Visuelle* verront qu'il s'agit d'un bâton en bronze entièrement couvert de vert-de-gris et surmonté d'un aigle sculpté, les autres le prendront peut-être pour un jeune arbre ou un autre végétal.

Ce bâton étant visiblement là depuis longtemps, les joueurs se demanderont sans doute pourquoi personne ne l'a encore découvert et examiné. A vous de trouver une réponse. Un très vieil arbre vient peut-être de s'effondrer à la lisière de la forêt en entraînant d'épaisses broussailles et en dégageant alors l'objet. Les marchands et les voyageurs qui empruntent la route commerciale se refusent à traverser la rivière — ce chemin ne pourrait que les entraîner vers les Terres Déformées, une région infestée par le Chaos. Amener des caravanes à bon port de l'autre côté des montagnes par la Passe des Crocs de l'Hiver les occupe bien assez pour qu'ils n'aient pas envie de perdre du temps à traverser la rivière simplement pour examiner une curiosité que quelqu'un a vaguement aperçue au loin.

Le seul fait que le bâton est visiblement là depuis longtemps devrait intriguer les aventuriers. Son examen révélera qu'il est en bronze massif et complètement oxydé. Il mesure en tout 1,80 m dont 60 cm enfoncés dans la terre.

Un observateur connaissant la *Métallurgie* remarquera que c'est le produit d'une technique assez primitive, un mélange de moulage et de sculpture ; avec la connaissance de l'*Art*, il réalisera, en réussissant un Test d'**Int**, que l'objet est d'origine orque. Les personnages disposant du *Sens de la Magie* ne détecteront aucune aura magique autour de lui.

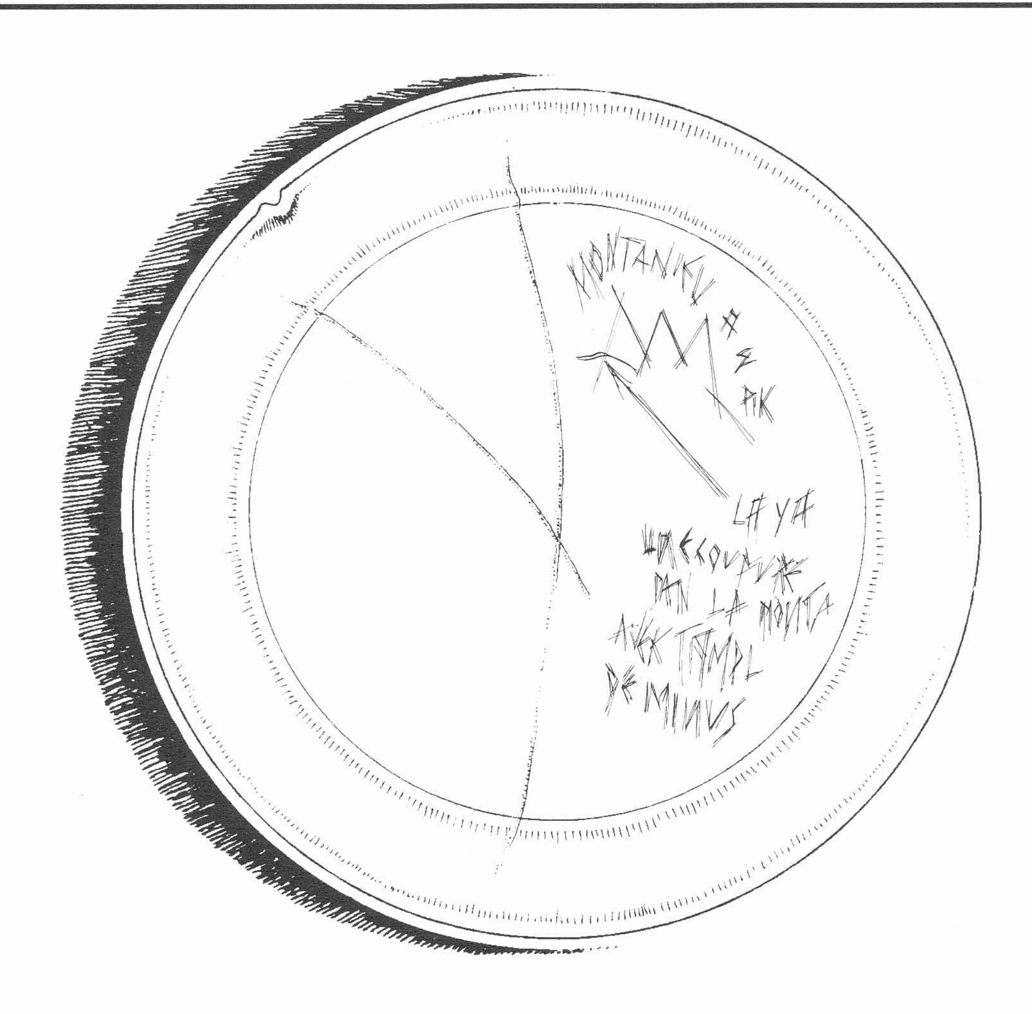
La Cachette du Trésor

Le bâton est planté dans l'herbe, au sommet d'un petit monticule ; quand il en est arraché, la terre remuée révèle un bref reflet métallique. S'ils creusent, les aventuriers découvriront une sacoche de cuir complètement rongée contenant deux ou trois bijoux, eux aussi d'origine orque ; les compétences *Théologie* ou *Histoire*, alliées à un Test d'**Int** réussi, permettent d'affirmer qu'ils appartenaient à un prêtre-guerrier.

Le lot de bijoux comprend deux agrafes à manteau assorties, en or et grenat (15 CO chaque, 45 CO la paire) et un bracelet en or, torsadé de cuivre et d'argent (10 CO auprès d'un érudit intéressé par cette époque, 5 CO en considérant la seule valeur du métal).

Le sac renferme aussi une sorte d'assiette creuse en bronze, peu profonde et de 30 cm de diamètre, elle aussi rongée par le vert-de-gris. Elle semble être d'origine naine et une inscription en khazalide, la langue des Nains, est gravée dessus. L'écriture en est archaïque (et assez pompeuse) :





OFFERT PAR ROGNI FILS DE MORDIN FILS DE VAGNIR FILS DE BROGAR DE LA CITADELLE DE KARAK-KADRIN EN L'AN DEUX MILLE SEPT CENT ET QUARANTE DEUX APRES L'ACHEVEMENT DE LA GRANDE ARCHE DE CARAZ A CARAK OU GROMBIN DE NOTRE CLAN ÉTAIT PRÉSENT. CETTE ASSIETTE RÉALISÉE DE SES PROPRES MAINS EST DONNÉE AU GRAND ORATOIRE DE KADAR HELGAD POUR LA GLOIRE DE GRUNGNI SEIGNEUR DU MONDE SOUTERRAIN ET SMEDNIR FORMEUR DE MINERAI EN REMERCIEMENT POUR SON APPRENTISSAGE MENÉ À TERME

Un Nain (ou un non-Nain possédant la compétence *Histoire*) réussissant un Test d'**Int** (*Calcul Mental* +10) déduira de ce texte que l'assiette a 2772 ans et date donc de l'année -258 CI, époque où l'histoire de l'humanité n'avait pas encore commencé dans le Vieux Monde. Les Nains reconnaîtront le nom de Smednir, qui est la divinité de la métallurgie ; un non-Nain s'en rendra compte en réussissant un Test d'**Int** (*Théologie* +10).

Un examen attentif de la face supérieure de l'assiette permet de remarquer un dessin maladroitement gravé (*Document 1*). Deux parchemins détrempés et moisis accompagnent le tout (*Documents 2* et *3*).

Le dessin représente grossièrement la région environnant la Vallée du Yetzin. La montagne aux trois sommets est aisément identifiable et si les joueurs ont du mal à reconnaître le tracé de la rivière, quelques Tests d'**Int** (*Cartographie* +10) permettront aux personnages de compenser cette défaillance.

Roglud Se Kass

Les aventuriers qui ont participé à **FdM** vont sans doute reconnaître le nom de Roglud qui figure à la fin de la première note — s'il le faut, vous rafraîchirez leur mémoire avec deux ou trois Tests d'**Int**. C'était un des lieutenants de Torgoch, un de ceux qui désertèrent en entraînant de nombreux guerriers avec eux pendant que leur chef faisait route vers le cercle de pierres. Son nom figure aussi dans l'inscription gravée à l'extérieur de la caverne des Minotaures (voir **FdM**).

L'obsession croissante de Torgoch pour le Cristal de Feu l'a amené à négliger ses soldats, si bien que nombre d'entre eux l'abandonnèrent durant le voyage vers l'ancien cercle sacré. Roglud quitta le camp au cours d'une halte dans les grottes des Minotaures et partit avec ses compagnons vers les Terres Sombres.

Avant son départ, il avait profité du fait que Torgoch s'était enfermé avec sa pierre pour lui voler quelques objets qu'il a enterrés là — il espérait ainsi éviter la colère divine que Torgoch ne manquerait pas d'attirer sur la tribu.

A ce moment, ce dernier maîtrisait suffisamment la pierre pour savoir qu'il était passé très près d'un autre Cristal du Pouvoir lors du pillage du temple et il parlait d'y retourner. Roglud, lui, ne voulait que rentrer dans son pays ; il s'empara de l'assiette sur laquelle son chef avait esquissé la carte, ainsi que de quelques gribouillis concernant le site nain. Selon son raisonnement, un deuxième Cristal ne pourrait qu'aggraver la folie de Torgoch puis la colère des dieux.

Après s'être suffisamment éloigné, il a enterré son butin. Il ne tenait en aucun cas à le garder avec lui car la plupart des objets étaient réservés aux prêtres — il voulait principalement affaiblir Torgoch. En fait, il en avait même un peu peur et craignait que leur propriétaire légitime ne puisse le frapper par leur intermédiaire. Il enfouit donc le tout et planta le bâton dans le sol. D'une certaine manière, il espérait que quelqu'un remarquerait cette cachette et découvrirait le deuxième Cristal avant Torgoch.

Mais Roglud et ses mutins n'atteignirent jamais les Terres Sombres. Des troupes des Principautés Frontalières les exterminèrent alors qu'ils venaient de piller des fermes pour se ravitailler.

Le Début du Voyage

Après avoir déterré le butin de Roglud, les aventuriers devraient réaliser qu'un autre Cristal du Pouvoir les attend dans un temple nain oublié, quelque part sur le flanc de la montagne aux trois sommets. La route la plus directe leur fait remonter la vallée vers le nord puis s'avancer dans les montagnes où aucun col équivalent aux Crocs de l'Hiver ne leur facilitera le voyage.

FdM comprend diverses rencontres situées dans la vallée ; celles qui ne se sont pas produites précédemment peuvent parfaitement intervenir maintenant. Ce chapitre vous propose en outre un choix de rencontres et d'incidents que vous utiliserez s'ils vous plaisent ; vous pouvez aussi faire appel à votre propre imagination. Mais prenez soin de ne pas trop affaiblir les personnages — leur route va être longue et difficile et ils n'auront guère l'occasion de se reposer et de se soigner. Donnez-leur les frayeurs de leur vie, mais ne vous acharnez pas sur eux, sauf s'ils le méritent.

TORCOCH IL E DVENU FOU AVEK
SA PIER ROUGE KI BRIYE DANS
L NOIR I DI KI VEU TUÉ LÉ ERRA
TR A LA MAISON ALORS NOU
ON LA LÉCÉ LÉ DIEU Y VON
S'OKUPE D LUI ET DCEU AVEK
LUI ON LUI A PIKÉ SA AN PARTAN
É BAUNE CHANSE A CUI KI L TROUV
I VEU ALÉ CHERCHÉ UN AUT
PIÈR DAN UNE SITÉ A MINUS
DÉRIAIR LA MONTAGNE. I DI
KAVEK Y SRA L PLU FOR. ON YA
PIKÉ SA KART SUR L ASPET
KÉ LA. ON VA RANTRÉ É BON
DÉBARA DE TORGOCH É SA PIER
DITE O DIEUS KR C'É PA NOU NOU ON
LA LAISSAI DERIAIR
ROGLUD CHAIF DE ULIAIR
A LA ACHE SENGLANT

Le Terrain

La *Carte 1a* vous montre la disposition de la Vallée du Yetzin, qui est divisée en quatre zones : la forêt, les Terres Déformées, la route commerciale et les montagnes. Les rencontres de ce chapitre se produiront dans les trois premiers environnements. Dès que les aventuriers pénétreront dans la montagne, passez au chapitre suivant.

Les Terres Déformées

Comme vous avez pu le voir dans **FdM**, la disgrâce de Torgoch a eu un effet secondaire : la chute d'une météorite de pierre distordante de bonne taille dans la partie sud de la vallée. Personne ne sait ce qu'est devenue cette pierre. Elle a sans doute été récupérée par les vigilants Skavens, ou par un sorcier maléfique désireux de s'approprier ses pouvoirs magiques. Mais les alentours de son point d'atterrissage ont été à jamais affectés et sont désormais connus dans les environs sous le nom de Terres Déformées. Et ces Terres Déformées se trouvent droit sur le chemin des aventuriers. Les trois rencontres de créatures et les trois anomalies de terrain qui suivent peuvent être complétées par celles de **FdM** ou de votre invention. Comme toujours avec les rencontres facultatives, veillez bien à maintenir un juste équilibre ; vous ne devez pas trop affaiblir le groupe ni lui rendre la tâche trop facile.

Harpies

Les aventuriers s'avancent dans une petite clairière que des harpies utilisent comme site d'embuscade. Si vous souhaitez leur faire comprendre qu'ils entrent dans un endroit dangereux, précisez que le sol de la forêt alentour est parsemé d'os et de débris d'armure.

MA PIAIR MAGIK A BRIYÉ
DAN L'TAMPL DÉ MINUS A
COS KI VEU AVÉ UNE AUT PA
LOUIN SI JAVÉ ÇU LÉ GA Y
EN VOU TOUSSÉ MÉ JVAI
RTOURNÉ POUR L'AUT PIAIR
J'SÉ PA KOMAN SI JÉ SO DSÉ
PIAIR PERSONY M'TOUCH
RA PLU.
TORGOCH LE METRE
DU MONDE ANTIÉ

Les harpies sont au nombre de six et, malgré leur faible intelligence, elles ont mis au point une technique de chasse très efficace. Elles attendent leurs proies, cachées dans les plus hautes branches des arbres en lisière où elles dorment presque toute la journée. Lorsqu'une éventualité de repas se présente, elles s'envolent et s'abattent en piqué dans la clairière.

Lorsque les victimes potentielles sont nombreuses — une bande d'aventuriers, par exemple — quatre harpies attaquent directement tandis que les deux dernières planent au-dessus de la mêlée, prêtes à plonger sur quiconque s'éloigne du groupe de plus de 3 ou 4 mètres.

Le premier signe annonciateur de l'attaque est un bruit des battements d'ailes accompagné d'un bruissement dans les branches marquant l'envol des créatures. Les aventuriers disposent alors d'un round pour se préparer. Au deuxième round, quatre harpies s'abattent en piqué — leur première attaque est considérée comme une *charge*. Elles combattront pendant 1D3+2 rounds. Chacune d'elles abandonnera la lutte si son score en **B** est réduit à 5 ou moins ou si elle se retrouve seule face à l'adversaire.

Dès qu'un personnages s'éloigne du groupe de plus de 3 mètres, les deux harpies restantes fondent sur lui. S'ils sont plusieurs à s'écarter, elles choisiront le plus léger. Pour cette attaque, elles bénéficient d'un bonus de +10 en **CC** car elles *chargent*. Si les deux réussissent à toucher (même sans infliger de dommages), elles auront saisi leur victime et commenceront à l'enlever dans les airs. Dans ces conditions, leur vitesse de vol est réduite de moitié ; elles s'élèveront de 9 mètres par round. Dès qu'elles auront atteint la cime des arbres (18 mètres), les quatre autres abandonneront le combat. Les aventuriers disposeront alors d'un round pour porter des attaques libres avec leurs armes de distance. Elles seront ensuite hors de vue.

La proie capturée peut attaquer ses ravisseuses si elle a au moins un bras libre. Une harpie lâchera prise si son score en **B** est réduit à 5 ou moins et l'autre ne pourra pas porter sa victime seule. Si le personnage est lâché au-dessus de la clairière, il encaissera les dommages normaux de chute ; s'il atterrit dans les arbres, considérez qu'il ne tombe que de 1D4+2 mètres car les branches amortissent nettement son atterrissage.

Si les harpies réussissent à emporter leur victime, elles rejoindront un endroit qui leur permette de déjeuner en paix, au sommet de la couverture forestière, et leurs congénères survivantes viendront se joindre à elles. Le personnage aura droit à un Test d'**I** (*Evasion* +10) pour échapper à leurs serres avant qu'elles commencent à se restaurer.

En cas de réussite, il tombera de 1D4+3 mètres et se retrouvera sur le sol, où elles ne pourront pas le poursuivre. Si le test échoue, il sera attaqué à chaque round par toutes les créatures ailées ; tant qu'il survivra, il pourra répéter le Test d'**I** au même rythme pour s'enfuir.

Hydre

Des craquements retentissent à quelque distance dans la forêt. Déterminez aléatoirement leur direction avec 1D8 : 1 — droit devant ; 2 — devant et à droite ; 3 — à droite ; 4 — à droite et derrière ; 5 — derrière ; etc. Les aventuriers pourront éviter la confrontation s'ils filent dans la direction opposée à celle du bruit pendant trois tours, car ainsi l'hydre ne se rendra pas compte de leur présence .

Dans le cas contraire, les craquements augmenteront d'intensité et se rapprocheront. L'hydre les a repérés grâce à son odorat et elle les suit à travers le sous-bois aussi vite que possible. Dans cette zone accidentée, sa vitesse est à peine inférieure à celle d'un cheval et elle gagnera progressivement du terrain sauf s'ils prennent le risque de faire galoper leurs montures à travers la forêt.

S'ils ne font rien pour distancer la bête en mouvement (s'ils ne vont pas à plus de 50 mètres par round dans la direction diamétralement opposée), elle finira par les rattraper. La densité de la forêt les empêchera de la voir avant qu'elle soit à 1D6+3 mètres d'eux. Ceux qui auront préparé des armes de distance au round précédent pourront s'en servir une fois, les autres n'auront que le temps de s'armer.

C'est à ce moment que tout le monde devra effectuer un Test de **Cl** contre la *Peur*.

L'hydre chargera le personnage le plus proche et frappera avec ses six têtes (attaque par *morsure*, **F** 4). Elle ignorera tous les autres et se concentrera sur cette victime. Elle n'utilisera son *attaque caudale* que contre des aventuriers qui passeraient derrière elle.

Sa technique de chasse habituelle consiste à disperser les animaux qu'elle poursuit, pour s'emparer du plus proche en laissant les autres s'enfuir. Si les aventuriers lui résistent, faites un Test d'**Int** pour elle à la fin de chaque round, avec un modificateur de +5 pour chaque point de **B** perdu. Si le Test réussit, elle fait demi-tour et file dans la forêt au mépris de toutes les attaques.

Manticore

La manticore est plus intelligente que la plupart des créatures du Chaos et celle-ci a développé une technique de chasse plus subtile que celle des autres monstres des Terres Déformées.

Alors que les aventuriers se frayent un chemin à travers le sous-bois, ils entendent, à quelque distance, quelque chose qui ressemble fort à des appels au secours. S'ils se dirigent vers elle, ils atteindront une petite éclaircie où un guerrier gît, adossé à un tronc d'arbre. Il a reçu de terribles blessures à la tête et au tronc et, au moment où les aventuriers entreront dans la zone dégagée, il sera silencieux.

Accordez un Test d'**I** à chaque Forestier (*Pistage* +10) à ce moment-là. Ceux qui le réussissent remarqueront par terre les traces d'un énorme quadrupède — un Test d'**Int** permet de noter qu'il n'y a aucune trace humaine aux alentours.

Lorsqu'ils s'approcheront, les aventuriers réaliseront qu'il s'agit d'un cadavre ; avec un Test d'**Int** (Initié/Clerc de Mórr +10, Estudiant en Médecine +10, Médecin +20, *Traumatologie* +10), ils remarqueront que la mort n'est pas vraiment récente et remonte probablement à plusieurs semaines. Ceux qui ont réussi ce test ont droit à un bonus de +20 en **I** pour le round suivant uniquement.

Dans la forêt, la Manticore attend que les membres du groupe ne soient plus qu'à quelques mètres du corps, puis elle jaillira de l'autre côté de la clairière. Tous devront alors effectuer un Test de **Cl** contre la *Peur*. La créature les chargera afin de les disperser et d'isoler une cible.

Son intelligence limitée lui permet de parler quelques mots d'occidental. Elle a imité une voix humaine dès qu'elle a entendu et senti le groupe de voyageurs dans la forêt, le cadavre qu'elle a installé là était destiné à parfaire le décor de son embuscade.

La suite de la rencontre se limite à du pur combat. Si les aventuriers s'enfuient, elle tentera de s'emparer du plus lent. S'ils l'affrontent, elle limitera son attention à celui qu'elle estime être le plus faible (elle juge cela à la taille, à l'armure et aux armes apparentes). Elle s'enfuira si son score en **B** est réduit à 10 ou moins.

Pour développer cette rencontre et la transformer en bataille à rebondissements, il vous suffit de modifier légèrement sa technique de chasse. Munissez-la d'un dard de scorpion ; elle tentera alors de piquer le plus de personnages possible au cours de la première confrontation puis se repliera dans la forêt.

Elle pistera ensuite les aventuriers et attendra que l'un d'eux s'affaiblisse, tout en les attaquant régulièrement ; elle tente ainsi d'immobiliser au moins l'un d'eux en l'empoisonnant. Lorsqu'elle y sera parvenu, ses attaques se feront plus sournoises jusqu'à ce qu'elle puisse emporter sa proie.



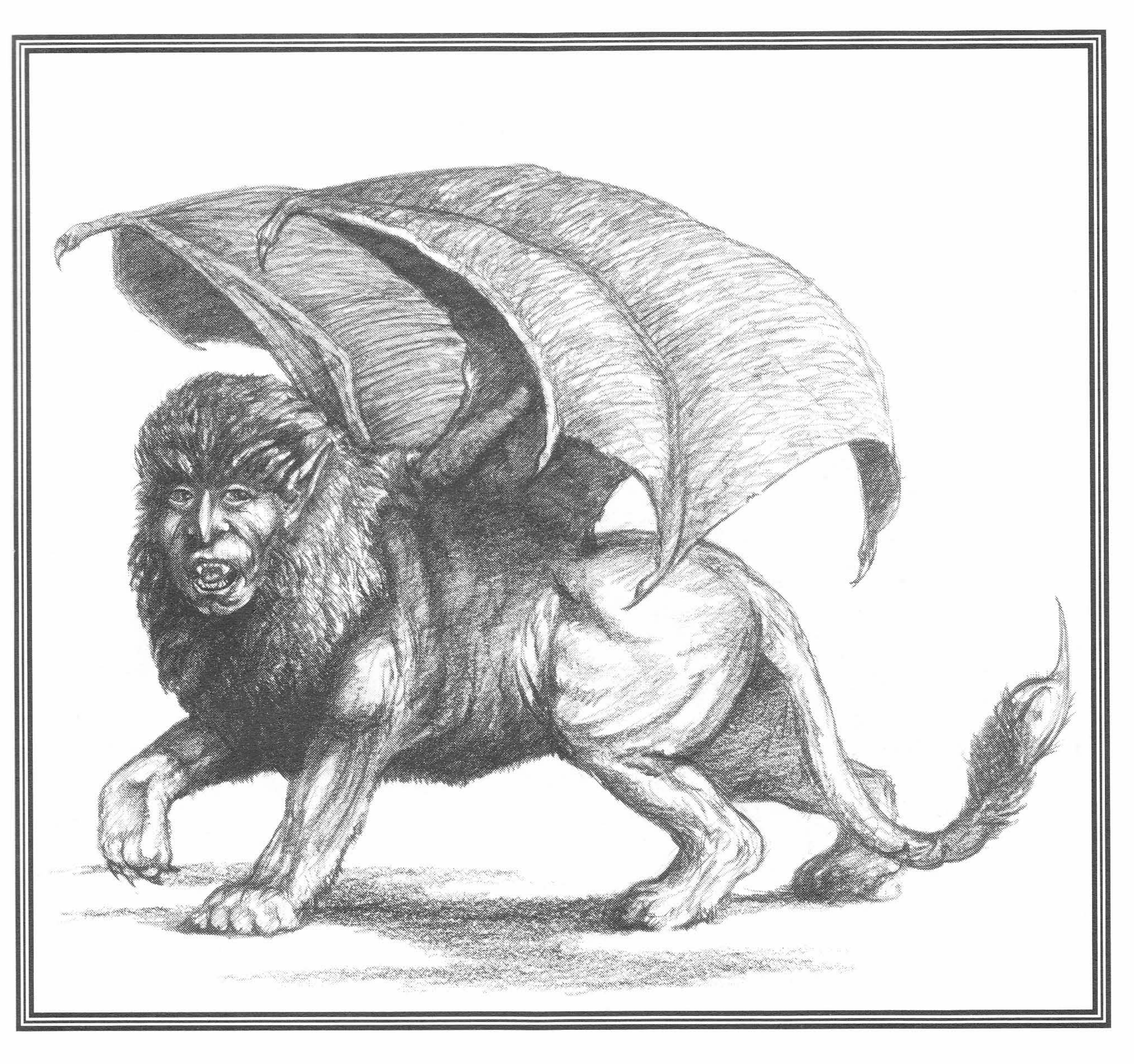
Geyser Chaotique

Les aventuriers arrivent dans une clairière de 20 mètres de diamètre dont le sol est couvert d'une étrange substance gluante, comme si un immense chaudron d'un ragoût insensé avait été déversé là afin que son contenu refroidisse et se solidifie. Des mouches, qui bourdonnent partout en un épais nuage, réduisent la visibilité à 10 mètres et imposent des modificateurs de -10 à tous les Tests de **CC**, **CT** et **I** effectués sur le site.

Un petit trou marque le centre de la masse gluante. A chaque tour de présence des aventuriers dans la clairière, les risques sont de 10% cumulatifs (10% au premier tour, 20% au deuxième tour, etc.) pour qu'un jet d'une certaine substance en jaillisse en un geyser de 12 mètres de haut, qui retombe en pluie sur toute la zone dégagée.

Déterminez la nature de la substance grâce à la table suivante :

1D8	Type de Geyser
1. Sang	Les adeptes de Khorne présents dans la clairière sont sujets à la *frénésie* pendant 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test de **Cl** ou perdre 1D10 points de **Cl** jusqu'à leur sortie des Terres Déformées.
2. Nectar	Les adeptes de Slaanesh présents dans la clairière bénéficient de +10 en **I** pour 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test de **FM** ou perdre 1D10 points de **FM** jusqu'à leur sortie des Terres Déformées.
3. Pus	Les adeptes de Nurgle présents dans la clairière bénéficient de +1 en **E** pour 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test d'**E** ou perdre 1 point d'**E** jusqu'à leur sortie des Terres Déformées.
4. Poussière Distordante	Les adeptes de Tzeentch présents dans la clairière bénéficient de +1 en **E** pour 1D10 tours. Les autres personnages doivent réussir un Test d'**E** ou perdre 1 point d'**E** jusqu'à leur sortie des Terres Déformées.
5. Eau Bouillante	Toutes les créatures présentes dans la clairière encaissent un coup de **F** 1, modifié par l'**E** mais pas par l'armure. Le sort *Para-Pluie* peut annuler les dommages, mais l'enchanteur devra réussir un Test d'**I** pour prononcer l'incantation à temps.
6. Huile Bouillante	Toutes les créatures présentes dans la clairière encaissent un coup de **F** 3, modifié par l'**E** mais pas par l'armure. Le sort *Para-Pluie* peut annuler les dommages, mais l'enchanteur devra réussir un Test d'**I** pour prononcer l'incantation à temps.
7. Acide	Toutes les créatures présentes dans la clairière encaissent un coup de **F** 4, modifié par



	l'**E** mais pas par l'armure. Le sort *Para-Pluie* peut annuler les dommages, mais l'enchanteur devra réussir un Test d'**I** pour prononcer l'incantation à temps. Les personnages devront se défaire de leurs armures et équipements non-magiques et les nettoyer dans l'heure qui suit (durée : 1 heure) sous peine de les voir rongés et rendus inutilisables.
8. Asticots	Les adeptes de Nurgle présents dans la clairière sont sujets à la *frénésie*. Les autres personnages doivent réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Maladies* +10) ou souffrir de nausées pendant 1D10 tours, ce qui inflige une pénalité de -10 pour tous les tests.

Effectuez un nouveau tirage sur cette table chaque fois que le geyser entre en éruption, si les aventuriers restent assez longtemps pour cela.

Charnier

Les PJ parviennent à une immense clairière, large d'environ un kilomètre et demi. Cette plaine qui ondule doucement est recouverte par les morts d'une bataille depuis longtemps oubliée. Des corps à tous les stades de décomposition sont entassés partout sur trois ou quatre épaisseurs. Certains arborent de hideuses mutations et tous portent de terribles blessures. Les aventuriers pourraient être tentés de piller les cadavres les plus proches à la recherche de pièces d'équipement intéressantes, mais ils ne trouveraient que des armes brisées et des armures tellement endommagées qu'elles ne sont ni utilisables ni réparables.

Il est impossible de traverser le champ de bataille sans trébucher sur les corps ; l'ensemble de la plaine est considéré comme un *terrain difficile*. L'expérience est tellement éprouvante que chaque personnage doit réussir un Test de **Cl**. En cas d'échec, il perd 1D10 points de **Cl** jusqu'à sa sortie des Terres Déformées *et* acquiert 1D3 Points de Folie.

Si, à votre goût, les aventuriers ont eu la vie trop facile jusque-là, certains de ces morts d'un autre âge peuvent être encore actifs et tenus d'abattre ceux qui leur ont survécu. Dans ce cas, lancez 1D6 à chaque tour jusqu'à ce que les aventuriers atteignent l'autre extrémité du terrain. Un résultat de 6 indique que des morts se sont levés à l'approche de vivants. Déterminez leur nature sur la table suivante :

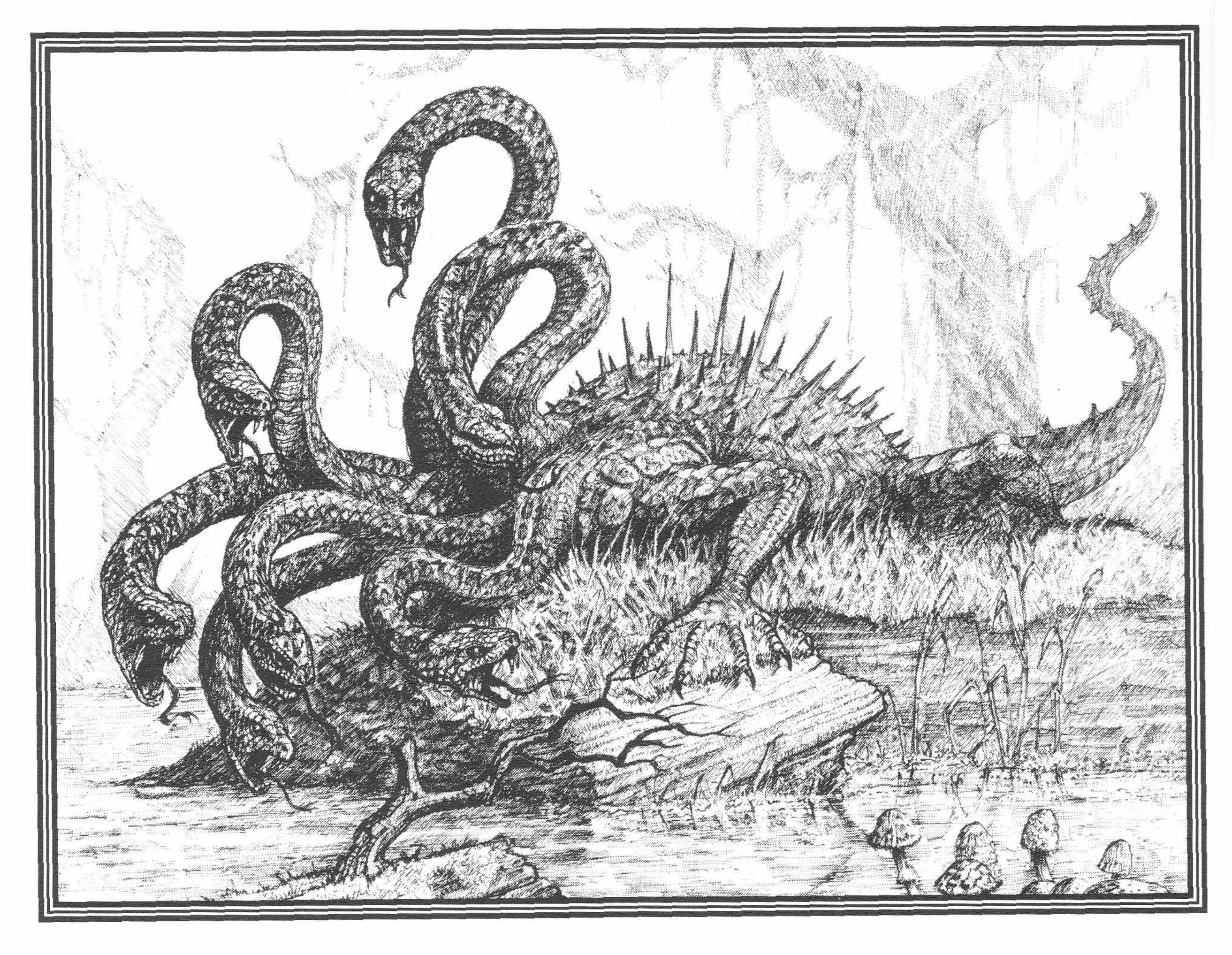
1D20	Type de Mort-Vivants
1-4	1D6 Squelettes
5-7	1D6 Zombies
8-9	1D3 Champions Squelettes
10	1D2 Héros Squelettes Mineurs
11	1 Héros Squelette Majeur
12-15	1D6 Goules
16-17	1D4 Momies
18-19	1D3 Ombres
20	1 Revenant

Les mort-vivants ne sont pas sujets à l'*instabilité* dans la clairière et n'ont pas besoin d'être contrôlés. Ils bénéficient d'un bonus de +20 pour tous leurs tests de *Contre-Magie* contre les sorts nécromantiques ou les objets magiques que les aventuriers utiliseront pour les contrôler ou les dissiper.

Vallée de Statues Hurlantes

Les aventuriers approchent d'une vallée étroite, aux flancs escarpés. Lorsqu'ils sont à quelques centaines de mètres, des lamentations irréelles leur parviennent, portées par une brise aux relents de charnier.

Cette vallée est pleine de statues de pierre toutes différentes les unes des autres. Toutes les races humanoïdes connues sont représentées, ainsi





que quelques autres que les personnages ne reconnaissent pas. Toutes hurlent sans discontinuer, la bouche grande ouverte, comme en proie à de terribles souffrances.

Le vacarme est à la limite du supportable — les parois renvoient les sons et les concentrent dans la vallée. Tous les personnages qui y pénètrent doivent réussir un Test de **Cl** (*Acuité Auditive* -10, bonus de +20 pour ceux qui pensent à se boucher les oreilles) ou perdre 1D10 points de **Cl** jusqu'à leur sortie des Terres Déformées. De plus, ceux qui possèdent la compétence *Acuité Auditive* et échoue à un Test d'**E** perdent cette compétence, l'intensité du bruit ayant altéré leur capacité auditive. Ils pourront cependant la retrouver grâce à un sort ou une potion de soins.

La Forêt

Après avoir traversé les Terres Déformées, les aventuriers pénètrent dans la forêt naturelle qui couvre le reste de la Vallée du Yetzin. Même si le Chaos n'y a pas apposé sa marque, c'est un endroit plein de dangers. Nous vous présentons ici quelques rencontres forestières, que vous pourrez compléter avec celles proposées dans **FdM** et, bien entendu, celles issues de votre imagination.

Araignée Géante

Les techniques de chasse des Araignées Géantes sont aussi variées que celles de leurs parentes de petite taille ; aussi, nombre de créatures — y compris les aventuriers — sont surprises lorsqu'elles rencontrent une Araignée Fouisseuse.

Celle-ci creuse un terrier de 3 à 6 mètres de diamètre et 18 de profondeur, dont elle tapisse les parois de soie pour les consolider. Puis elle construit une "trappe" avec des branches cassées, des feuilles, de la terre tassée et autres débris afin de recouvrir l'entrée. Tapie près de la surface, elle détecte ses proies lorsqu'elles approchent et jaillit pour entraîner sa victime au fond de son terrier.

Les PJ doivent réussir un Test d'**I** (*Pistage* +10, *Reconnaissance des Pièges* +10, mais impossible de le désarmer) afin de repérer l'entrée bien dissimulée. Tout personnage qui s'en approche à moins de 3 mètres verra surgir l'araignée qui bénéficie automatiquement de la surprise si l'ouverture n'a pas été repérée.

En un seul round, elle sort partiellement de son terrier, attrape la plus proche créature vivante de moins de 1,20 m (**CC** +10, pour la *charge*) et se replie dans son tunnel, d'où elle maintient la trappe fermée avec ses pattes arrière.

Si elle a touché sa cible, cette dernière a droit à un Test d'**I** (*Esquive* +10) pour éviter d'être saisie — l'attaque infligera malgré tout les dommages normaux, quoique cette araignée ne soit pas venimeuse. Les autres personnages qui se trouvent à portée peuvent la combattre normalement pendant un round. Elle les ignorera tous et ne se préoccupera que d'entraîner sa proie dans son terrier — la victime encaisse ensuite à chaque round un coup automatique de **F** 5 pendant que le monstre se nourrit.

Une fois que l'araignée s'est repliée dans son nid et en bloque l'entrée, il faut appliquer une *Force* totale de 10 ou plus pour soulever la trappe et la maintenir dans cette position. Les aventuriers qui s'en chargent ne peuvent rien faire d'autre. La trappe peut aussi être détruite, comme une porte normale. Ses caractéristiques sont **R** 3 et **D** 9.

S'ils parviennent à tuer l'araignée en épargnant sa victime, la soie qui recouvre les parois du boyau leur permettra de descendre facilement, bien que le passage soit très étroit lorsqu'il s'agit de dépasser le cadavre de l'araignée. Ils pourront même trouver des objets de valeurs sur les

restes des victimes antérieures. La probabilité de trouver 1D6 éléments d'armure encore utilisables est de 20%, de 25% pour obtenir 2D20 CO en pièces diverses et de 5% pour découvrir un objet magique déterminé aléatoirement.

Vers Fouetteurs

Les aventuriers entrent dans une zone particulièrement dense de la forêt. Les troncs d'arbres sont très anciens et proches les uns des autres. La lumière qui filtre à travers les branches étant très faible, le sous-bois s'est peu développé, à l'exception de multiples champignons aux formes étonnantes et aux couleurs éclatantes. Les champignons sont pourtant anodins... à moins que vous ne vouliez leur donner des caractères plus remarquables.

Les troncs, distants les uns des autres d'environ 8 mètres, sont couverts de mousses et de plantes grimpantes. La réussite d'un Test d'**I** (*Reconnaissance des Pièges* +10, *Identification des Plantes* +10) permettra de remarquer des anomalies révélatrices dans les dessins de croissance des lichens, de petites taches de sang et d'autres indices qui laissent présager que l'endroit n'est pas aussi innocent qu'il y paraît.

Les personnages capables d'*Identifier les Plantes* réaliseront avec un Test d'**Int** qu'il s'agit en fait d'une colonie de Vers Fouetteurs. Bien entendu, si personne ne se rend compte du danger, le groupe ne découvrira les créatures qu'à l'instant où le premier personnage sera attaqué.

Les voyageurs peuvent agir de deux manières : soit ils traversent la colonie, soit ils tentent de la contourner.

Dans le premier cas, chacun d'eux sera attaqué par 1D4-1 Vers Fouetteurs à chaque round, pendant toute la traversée de la zone occupée qui s'étend sur 2D10+10 mètres. La faible densité des broussailles permet d'avancer à l'allure *normale* sans difficulté, mais si quelqu'un court, il devra tenter un Test de *Risque* à chaque round — les branches basses sont nombreuses, de même que les irrégularités du terrain et les autres obstacles éventuels.

Contourner la colonie sera sans doute la meilleure solution si les aventuriers ont repéré les parasites. Le problème consiste à en *trouver* les limites, car les Vers Fouetteurs sont très bien camouflés. Faites faire à chaque round un Test d'**I** à chacun de ceux qui tentent de trouver un passage autour de la colonie afin de repérer et éviter d'autres Vers Fouetteurs. En cas d'échec, 1D3-1 créatures l'attaquent.

La menace invisible qui plane sur les aventuriers devrait créer une atmosphère oppressante — à tout instant, un nouvel appendice denté peut surgir d'un arbre. Considérez qu'ils sont tirés d'affaire à l'instant où vous en aurez assez de les rendre paranoïaques ; lorsqu'ils auront tous réussi leur Test d'**I** pendant trois rounds successifs ou bien après 1D6+3 rounds, selon ce que vous préférez.

Certaines équipes appliqueront des méthodes plus expéditives. Se frayer un chemin à coups de *Boules de Feu* ou de sorts similaires ne sera que partiellement efficace — il n'est pas possible de neutraliser jusqu'au dernier membre de la colonie : lorsque les aventuriers suivront le chemin de cendres qu'ils auront tracé, chacun sera attaqué par 1D4-2 Vers Fouetteurs à chaque round.

C'est en survolant la colonie que les aventuriers éviteront au mieux les attaques, mais des sorts de diversion peuvent aussi fonctionner. *Rafale de Vent*, par exemple, permettrait de tromper tous les Vers sur certaine zone et accorderait aux aventuriers un round pour traverser la colonie avant que les créatures reprennent leurs attaques.

Notez que les Vers Fouetteurs bénéficient *toujours* de la surprise lorsqu'ils attaquent, même s'ils ont été repérés. Le "Fouet" inflige 1D4 points de dommage lorsqu'il réussit à toucher, en appliquant les modificateurs habituels d'**E** et d'armure.

Oratoire

Quelque part dans la forêt, les aventuriers découvrent une petite hutte circulaire de pierres sèches au toit de chaume ; l'entrée est surmontée d'un crâne de cerf. Cet oratoire, dédié à Taal — le dieu des lieux sauvages, peut aussi être sacré aux yeux de son épouse Rhya — la déesse mère de la Foi Antique.

Le livre de règles **WJRF** contient un descriptif complet des oratoires ; les voyageurs peuvent s'arrêter dans celui-ci pour prier et se reposer. C'est pour vous l'occasion de leur transmettre des indices et des encouragements, si vous jugez qu'ils en ont besoin. Un ou plusieurs d'entre eux pourraient avoir la vision d'une montagne à trois sommets et de l'entrée de l'Oratoire de Kadar-Helgad. Ou, si les aventuriers se sont montrés trop prodigues dans l'usage du Cristal de Feu, vous pourriez leur lancer un petit avertissement — la vision de la forêt en flammes, une créature démoniaque au rire maléfique brandissant le Cristal au-dessus de l'embrasement des arbres.

S'ils ont connu de très grandes difficultés dans la forêt, l'oratoire sera occupé par un Clerc de Taal. Il y vit en ermite depuis bien des années et refusera de donner son nom, arguant que ni lui ni sa demeure n'ont besoin de choses aussi terrestres que ces étiquettes. Même si cela éveille quelques soupçons chez les visiteurs, ils n'ont rien à craindre car le vieillard est exactement ce qu'il paraît être : un homme qui craint les dieux et qui a trouvé sa voie vers la sagesse et la paix.

Cette personne pourra soigner et conseiller les aventuriers si vous estimez qu'ils le méritent (ou en ont besoin). Il acceptera également de prier avec un Clerc de Taal qui souhaiterait progresser dans sa carrière. Dans ce cas, la prière dans l'oratoire accordera un bonus de +5 pour le jet sur la *Table d'Avancement des Clercs*, grâce à l'aura de sainteté que l'ermite a insufflée à ce lieu au fil des ans. Cela n'apporte cependant aucun avantage aux autres formes de prières à Taal.



Dans les Montagnes

Les aventuriers viennent de traverser la forêt et ont rejoint l'extrémité nord de la vallée. Ils doivent maintenant remonter sur les hauteurs et s'enfoncer dans les montagnes vierges jusqu'à atteindre l'oratoire.

Déplacement en Montagne

Au cours de leur déplacement, les PJ se sont éloignés de la route commerciale et n'ont plus pour chemin que des pistes de chèvres et quelques rares surfaces plus praticables. Pour toute cette partie du trajet, le terrain est considéré comme *difficile*.

Les rencontres et les incidents suivants se produiront au moment que vous estimerez approprié. Comme pour le chapitre précédent, vous n'êtes pas obligé de les faire tous intervenir et vous pouvez y ajouter ceux que vous désirez.

Mauvais Temps

Un des grands dangers des voyages en montagne provient de la nature changeante du temps. En quelques minutes, une journée paisible sous un soleil éclatant peut être ruinée par une averse glaciale qui réduira la visibilité à zéro.

Les Nains et les Forestiers ont droit à un Test d'**Int** pour remarquer les signes annonciateurs d'un brusque changement de temps quelques minutes avant qu'il se produise — certaines fleurs se referment, la température varie légèrement, etc. Le bouleversement surviendra à une vitesse impressionnante, 1D6 minutes après l'apparition de ces signes.

Des nuages se rassemblent au cours des 2-3 minutes suivantes, la température chute comme si l'on avait appliqué le sort *Zone de Froid* sur les environs. Les nuages très bas et la bruine réduisent immédiatement la visibilité à moins de 30 mètres. Puis le vent se met à souffler en tempête ; la pluie glaciale cingle les voyageurs alors qu'ils tentent d'avancer, de plus en plus frigorifiés, trempés et misérables. De bons vêtements imperméabilisés les protégeront assez bien mais la pluie est si fine qu'elle pénètre partout ; seul le sort *Para-Pluie* assure une protection vraiment efficace.

Des personnes sensées chercheront un refuge — le simple abri d'un rocher vaut mieux que rien. L'installation d'une tente sous de telles conditions nécessite un Test de **Dex** à -30 et chaque tentative dure 10 tours.

Certains imprudents refuseront peut-être de se laisser impressionner par un peu de mauvais temps et voudront continuer leur route. Grâce à un Test d'**Int** avec un bonus de +20, les Nains et les Forestiers réaliseront que c'est une très mauvaise idée. L'eau forme des torrents sur la piste et le terrain *difficile* devient *très difficile* — la vitesse de déplacement est réduite au quart de la normale et ceux qui avancent à l'allure *normale* doivent effectuer des Tests de *Risque*. Il est impossible de courir — quiconque tente de le faire verra tous ses Tests de *Risque* échouer automatiquement.

Dans ces conditions climatiques, les animaux deviennent particulièrement ombrageux. Les chevaux sont nerveux, leur démarche est moins assurée et ils doivent réussir un Test de **Cd** à chaque tour (s'ils sont tenus en main par des personnes disposant des compétences *Soins des Animaux*, *Dressage* ou *Emprise sur les Animaux*, le test se fait sous le score en **Cd** de leur meneur) pour ne pas se mettre à ruer, hennir, tourner en rond, voire tout simplement refuser de bouger — les risques sont de 5% pour que les chevaux de bât se débarrassent de leur charge en même temps. Si le test échoue de plus de 30, les bêtes donneront des coups de sabots à ceux qui tentent de les forcer à avancer. Anes et mules se plantent sur leurs quatre fers et refusent catégoriquement de bouger tout en brayant bruyamment jusqu'à ce qu'on les laisse tranquilles.

Les personnages qui ne se seront pas mis à l'abri du mauvais temps finiront trempés jusqu'aux os et complètement frigorifiés. Leurs frissons réduiront de moitié leur score en **CC**, **CT**, **I** et **Dex** jusqu'à ce qu'ils puissent se sécher et se réchauffer. Ils devront en plus réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Maladies* +10, vêtements imperméabilisés +20, cumulatifs) ou souffrir d'un gros rhume dès le lendemain. Toutes leurs caractéristiques en pourcentage seront réduites de -5 pendant 1D3+1 jours et leurs tentatives de furtivité subiront une pénalité de -10, les malheureux ayant tendance à laisser échapper un éternuement retentissant juste au mauvais moment.

Une Chute de Trois Cents Mètres

Dans ce terrain garni de précipices, l'ultime sanction est une longue, très longue chute. Si un personnage échoue à son Test de *Risque* lorsqu'il entreprend une action particulièrement imprudente, vous avez ici l'occasion de lui donner (ainsi qu'à son joueur impétueux) de bonnes et salutaires frayeurs.

S'il est à cheval, effectuez un Test d'**I** pour l'animal (**I** 30 dans la plupart des cas) en ajoutant +10 si le cavalier possède la compétence *Equitation* — la réussite indique que la monture a réussi à reprendre son équilibre tandis que le PJ contemple une coulée de boue et de rochers qui dégringole vers la vallée.

En cas d'échec du Test d'**I**, le cheval suit le trajet de la boue et des rochers — accompagné, évidemment, des sacoches, des paquets et de tout ce qu'il transportait. Un Test d'**I** (*Acrobatie* +10, *Equitation* +10) permettra au cavalier de se désolidariser de sa malheureuse monture. S'il n'y arrive pas, prélevez-lui un Point de Destin et il restera accroché par le bout des ongles jusqu'à ce que les autres viennent à sa rescousse.

Si le personnage est à pied, accordez-lui un Test d'**I** (*Acrobatie* +10) à chaque round jusqu'à ce que sa descente soit stoppée. A chaque échec, il dégringole de 1D6 mètres supplémentaires le long du ravin, jusqu'à ce qu'il parvienne à s'accrocher pour se maintenir sur place. Il pourrait fort bien perdre une partie de son équipement au cours de ses chutes et de ses glissades — les risques pour qu'un sac à dos soit arraché sont de 5% par mètre de chute ; pour tous les autres objets, ce pourcentage est réduit à 1%.

Si, de toute évidence, cette mésaventure est sur le point de lui être fatale, la dépense d'un Point de Destin lui permettra de finir accroché à une de ces plantes audacieuses qui poussent parfois sur les parois rocheuses. Il pourrait tout aussi bien trouver refuge dans une fissure ou être sauvé par n'importe quel autre hasard de la même sorte.

Chutes de Pierres et Avalanches

Ces deux types d'incidents font aussi partie des dangers inhérents aux voyages en montagne. Selon la croyance populaire, de grands bruits peuvent déclencher chutes de pierres et avalanches — ils le *peuvent*, mais ce n'est pas si fréquent. C'est cependant une bonne histoire à répandre ; si les aventuriers se montrent trop bruyants, faites-y allusions en leur signalant un éboulement ou un glissement de neige.

Si, après cela le niveau sonore ne baisse pas, ces manifestations se feront plus importantes jusqu'à la catastrophe. Si les PJ sont arrivés au bout de **FdM** et qu'ils possèdent le Cristal de Feu, vous voudrez peut-être leur faire passer l'envie de s'amuser avec pendant leur balade. S'ils lancent des *Boules de Feu* un peu partout, ils risquent de provoquer une coulée de neige qui pourrait se transformer en grosse avalanche...

Les principes des chutes de pierres et des avalanches sont assez similaires — une importante quantité de neige ou de rochers dévale la montagne sur une grande distance. Certains signes avertissent de l'imminence du phénomène, en particulier de petits glissements de cailloux et/ou de neige qui le précèdent de quelques minutes. Les personnages habitués à ce genre de terrain — en particulier les Nains et les Forestiers — réaliseront (avec un Test d'**Int**) ce qui va arriver et pourront mettre tout le monde à l'abri.

Les deux phénomènes sont particulièrement dangereux ; vous risquez dans ces conditions de mettre à mal les aventuriers. Soyez donc prudent — faites-leur peur, mais prenez soin de ne pas éliminer tout le groupe alors qu'il lui reste une grande partie de l'aventure (et de la campagne) à accomplir. Dans le doute, faites preuve de clémence.

En terme de jeu, les chutes de pierres et les avalanches se rapprochent des sorts de type *projectile magique* — la douleur et la détresse sont partout et les voyageurs ne peuvent qu'espérer en subir le moins possible. Chacun a droit à un Test d'**I** (les cavaliers font la moyenne de leur score d'**I** et de celui de leur monture). Les résultats sont les suivants :

Type de Chute	Echec du Test	Réussite du Test
Chute de pierres	Dommages 1D6, **F** 4	Dommages 1D3, **F** 4
Avalanche	Dommages 2D6, **F** 3	Dommages 1D6, **F** 3

Les armures et l'*Endurance* offrent la protection normale.

L'impact des matériaux ne représente cependant que la moitié du problème — les personnages risquent ensuite d'être entraînés puis ensevelis vivants.

Une fois que les dommages initiaux ont été déterminés, faites recommencer les Tests d'**I**, en accordant aux Nains et aux Forestiers un bonus de +10. Dans le cas d'une avalanche, tout le monde subit une pénalité de -20. L'échec indique que le personnage n'a pas réussi à se mettre à l'abri et a été emporté.

Lorsque l'échec est supérieur à 30, le PJ est entraîné sur le flanc de la montagne et subit les mêmes dommages que lors d'une chute de 10 mètres, puis il se retrouve enfoui sous la masse ; si l'échec est inférieur à 30, il est simplement enseveli.

Dans les deux cas, il subit automatiquement certains dommages à chaque round. Sous des pierres, l'écrasement lui inflige un coup automatique de 1D3-1 de **F** 1 (modifiés par l'**E** et l'armure) ; sous la neige, chaque caractéristique en pourcentage est réduite de 5 points par round, à cause du froid et de la suffocation.

De plus, vous devrez effectuer un jet secret de 1D6 pour déterminer la profondeur à laquelle il se trouve. Le résultat indique le nombre de Tests de **F** qu'il lui faut réussir pour se dégager ; les Nains bénéficient d'un bonus de +10 pour ces tests. Cette entreprise n'est pas sans danger, car, à chaque échec, le personnage perd 1D3 **B**, quelles que soient son armure et son *Endurance*.

Les autres membres de l'équipe peuvent l'aider, *à condition* de savoir où il se trouve. Si le résultat du jet de profondeur est 1-3, il sera aisément repéré. Avec un résultat de 4-6, un Test d'**I** s'avérera nécessaire — il peut être répété à chaque round par chaque sauveteur, mais ce dernier ne peut se concentrer que sur une victime à la fois. Dès qu'elle aura été localisée, considérez qu'un des Tests de **F** est réussi pour chaque PJ qui aide à la tirer de là.

Lorsqu'une des caractéristiques du PJ enseveli est réduite à zéro, la dépense d'un Point de Destin lui permettra de survivre. Continuez alors de lancer des dés, prenez des notes, marmonnez dans votre barbe et ne laissez pas le joueur se rendre compte que son personnage ne risque rien — s'il n'a pas déjà été retrouvé, les chercheurs remarqueront juste à temps une main ou un pied qui émerge des débris.

Au moment où il est dégagé, le PJ est inconscient et son visage a pris une teinte bleue. Sa respiration est si faible que seule une personne ayant la compétence *Traumatologie* la remarquera et sa peau est glacée. Puis une paupière commence à battre, sa respiration redevient normale — il est inconscient, blessé, mais vivant.

Les points de **B** perdus sont normalement récupérés. Les points de caractéristiques perdus sous la neige reviennent au rythme de 1D6 par heure de voyage ou d'activité du même ordre, ou de 4D6 par heure de repos. Après avoir séjourné sous les pierres ou la neige, le personnage acquiert un Point de Folie — il est passé très près de la mort.

Rencontre Facultative : le Pourfendeur de Trolls

Il est possible — surtout si les aventuriers n'ont pas eu de période transitoire après **FdM** — que l'équipe soit un peu trop faible pour affronter les dangers qui vont se présenter à elle dans l'Oratoire. Cette rencontre vous permet de présenter un PNJ qui assurera un supplément de muscles ou remplacera un PJ, selon la nécessité. Ce Pourfendeur de Trolls est présenté plus précisément avec les personnages "prêts-à-jouer".

Alors que les aventuriers s'avancent dans la montagne, ils distinguent une petite silhouette à moins d'un kilomètre devant eux. L'*Acuité Visuelle* révèle qu'il s'agit d'un Nain portant une haute crête de cheveux raidis et qui semble avoir une hache pour seul bagage. Au moment où les PJ le remarquent, il s'arrête, se retourne vers eux puis reprend son chemin.

Au bout d'une heure, les aventuriers arrivent à une distance suffisante pour l'interpeller. Il reste indifférent à tous les cris et les salutations et regarde droit devant lui tout en marchant d'un pas alerte.

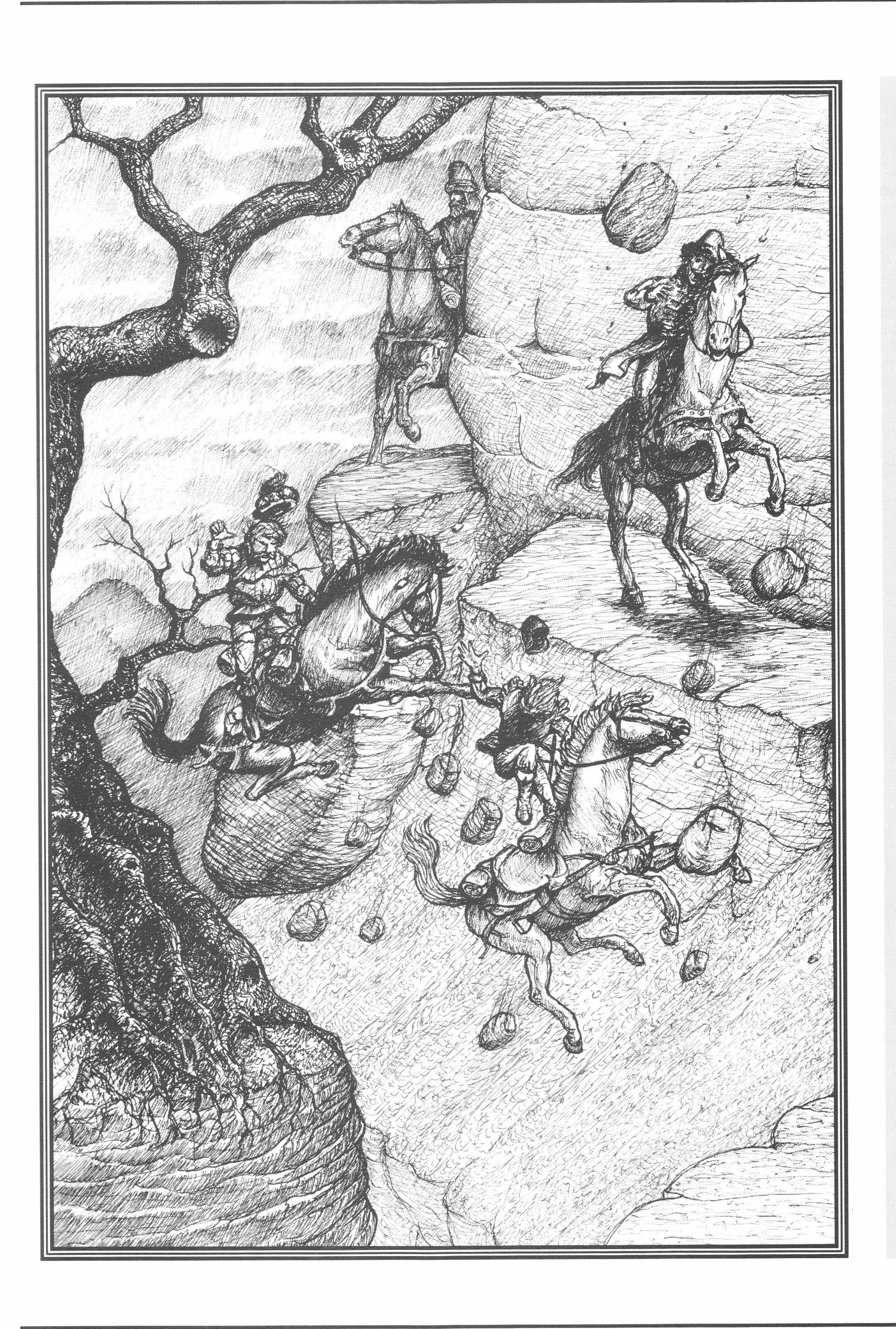
Une fois à son niveau, les voyageurs constatent qu'il arbore les tatouages, les bijoux et les cheveux teints des Pourfendeurs de Trolls. Ses possessions se limitent à une énorme hache à deux mains et une bourse de ceinture contenant de maigres provisions. Il ignore les nouveaux venus à moins qu'ils ne s'adressent à lui avec respect et en khazalide, ou *très* respectueusement en occidental. Si l'équipe comprend un Nain, le Pourfendeur de Trolls ne s'adressera qu'à lui. Les quelques répliques qui suivent vous donneront une idée de sa personnalité et vous pourrez ainsi improviser ses autres propos.

Bien le bonjour.
« *Hmm. Un bon jour est un jour solitaire.* » Il regarde avec insistance l'Elfe le plus proche.

Qui etes-vous ?
« *Rogni. Je ne peux vous indiquer ni mon clan ni ma citadelle, car je les ai quittés.* »

Ou allez-vous ?
« *Dans la montagne.* »

Heu... quelque part en particulier ?
« *Il y a une vallée près d'ici. Pleine de peaux-vertes, à ce qu'on dit. J'y trouverai peut-être ce que je cherche.* »



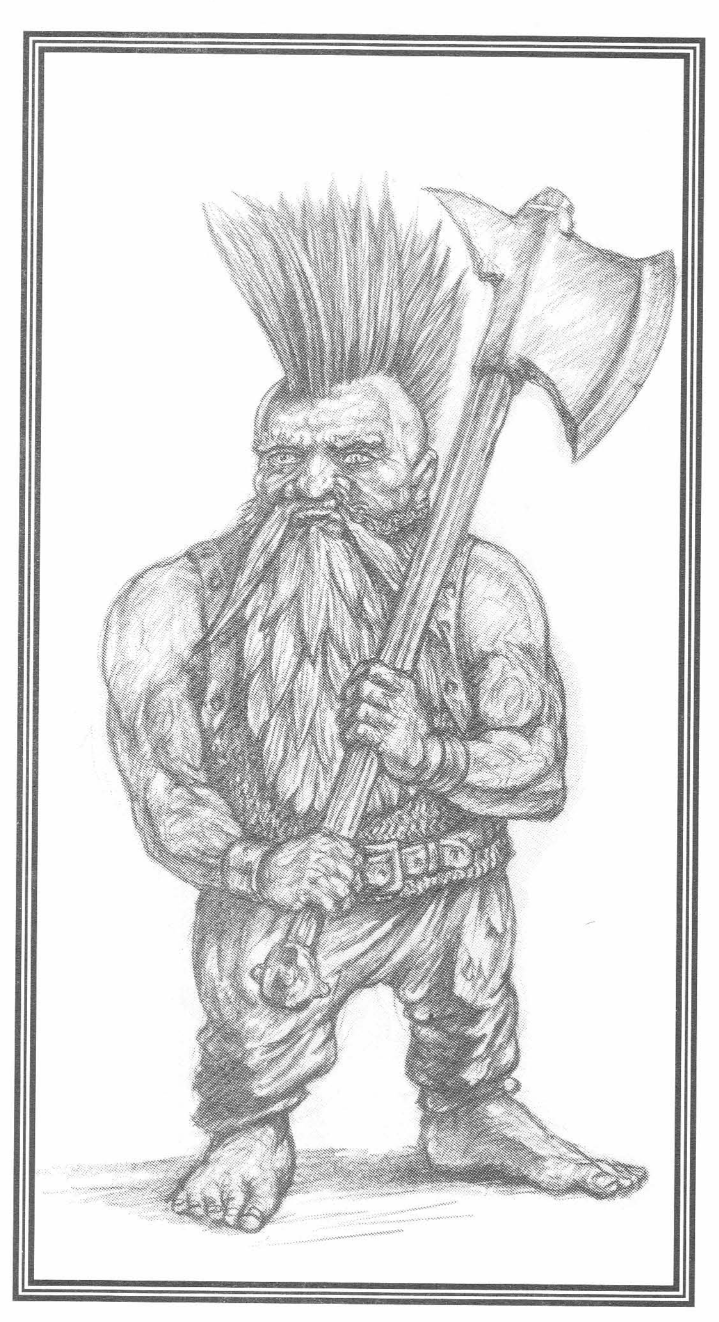
ET QU'EST-CE QUE C'EST ?
Il regarde ses tatouages. *« Si vous ne le savez pas, vous me faites perdre mon temps. Si vous le savez, vous gaspillez votre souffle. »*

VOUDRIEZ-VOUS VOYAGER AVEC NOUS ?
« Laisseriez-vous entendre que j'ai besoin de votre protection ? » Il soupèse sa hache...

AH — NON, NON, BIEN SUR QUE NON. NOUS — HEU — SONGIONS EN FAIT À NOTRE PROPRE SÉCURITÉ.
« Hmm. Et que seriez-vous prêts à offrir en échange de mes services ? »

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?
« De rien. »

Lorsque vous interpréterez Rogni en tant que PNJ, gardez sa personnalité à l'esprit. Il est fier, comme la plupart des Nains et tente d'effacer la honte d'un déshonneur ancien par une mort héroïque. Comme il est très susceptible lorsque son honneur est mis en cause, ses compagnons de voyage feraient bien de choisir leurs mots avec soin lorsqu'ils lui parlent — il lui arrive parfois de voir une insulte dans le plus innocent des commentaires. Le Pourfendeur de Trolls agira exactement comme si les Elfes du groupe n'existaient pas et il attaquera sans remords l'un d'eux si "ça" refuse de le laisser tranquille.



Si les aventuriers commencent à lui porter sur les nerfs, il les abandonnera pour poursuivre sa quête solitaire pour une mort glorieuse — lorsque le groupe aura repris des forces et n'aura plus besoin de ses muscles, vous pouvez tout simplement le faire disparaître.

La Découverte de l'Oratoire

Grâce au *Document 1*, les aventuriers savent que leur but se trouve quelque part au pied de la montagne aux trois sommets, sur le flanc occidental. A vous de décider du temps qu'il leur faudra pour la trouver effectivement, selon votre désir de voir se prolonger certaines séances de jeu et l'aventure en général.

La Manière Douce

Si vous voulez passer directement à la suite de l'aventure, les personnages découvriront une corniche étroite taillée dans le flanc de la montagne. Les Nains et ceux qui possèdent les compétences *Technologie* ou *Travail de la Pierre* remarqueront en réussissant un Test d'**Int** qu'elle est artificielle.

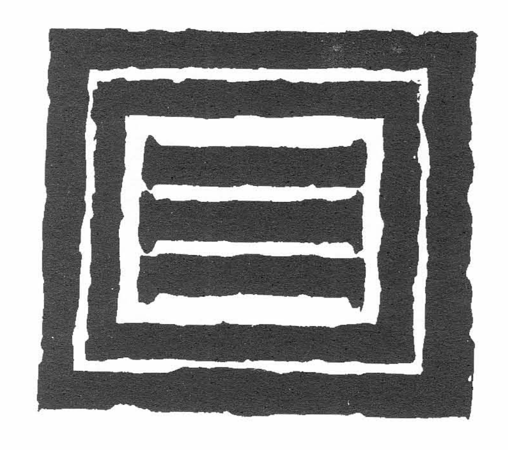
En suivant cette corniche vers l'ouest, ils arriveront devant un défilé étroit. Après l'avoir franchi en se faufilant, ils atteindront une sorte de cour naturelle — peut-être une vaste caverne dont le toit s'est effondré — dont l'extrémité opposée est occupée par l'entrée du complexe.

La Manière Forte

Si vous voulez que les aventuriers peinent pour obtenir leur récompense future, ils devront procéder à une fouille exténuante de tout le flanc ouest de la montagne aux trois sommets. Chaque jour (ou demi-journée, ou toute autre base de temps qui vous convient) chaque PJ qui participe aux recherches effectue un Test d'**I** (Nains +10, Forestiers +10, *Acuité Visuelle* +10, *Pistage* +10) pour remarquer des signes qui indiquent la position du défilé menant au temple.

Et si vraiment vous voulez vous montrer vicieux, avant même que les recherches commencent, faites faire à chacun un Test d'**Int** (*Cartographie* plus *Orientation* +20) — si personne ne réussit, ils comprennent mal la carte approximative de l'assiette et se mettent à fouiller le mauvais côté de la montagne !

Dès que les aventuriers découvrent l'entrée de l'Oratoire, l'étape suivante de l'aventure commence...



L'Oratoire de Kadar-Helgad

Voici la dernière partie de cette aventure. Les aventuriers ont localisé le complexe et doivent maintenant y entrer, découvrir le Cristal de Terre, s'en emparer puis ressortir.

L'Oratoire

L'Oratoire de Kadar-Helgad est situé sur les premières pentes de la montagne aux trois sommets, au nord de la Vallée du Yetzin. Son entrée est précédée d'un petit plateau de vingt mètres de côté recouvert d'herbes de montagne et parsemé de quelques petits bosquets d'arbustes en fleurs.

Au-dessus de l'entrée, le massif s'élève à la verticale sur 60 mètres, puis sa pente s'adoucit légèrement jusqu'au sommet enneigé, quelques milliers de mètres plus haut. Les hauteurs de La Voûte se dressent au nord, le Mont Yetzin avec ses trois sommets à l'est et, au sud, la Vallée du Yetzin se fraie un chemin jusqu'aux plaines.

Ce lieu sacré était autrefois situé au cœur d'un royaume nain prospère qui a laissé de nombreuses ruines dans cette partie de La Voûte. Dans **FdM**, les aventuriers ont découvert un avant-poste de ce royaume, caché derrière une cascade bien au-dessus de la vallée ; par la suite, au cours de la *Campagne des Pierres du Destin*, ils exploreront les fabuleuses tombes royales de Kadar-Gravning. Les vestiges nains sont très nombreux dans la région, mais tous ne sont pas abandonnés, car de nouveaux occupants ont succédé à leurs bâtisseurs.

C'était jadis un petit complexe de grottes naturelles qui a été occupé par les Nains depuis une époque devenue légendaire. Au fin fond des montagnes, les grottes concentraient et amplifiaient les pouvoirs de la Terre élémentale que cette race avait toujours considérée comme sacrée. Ils fondèrent ici un temple voué à Grungni, Seigneur des Lieux Souterrains, la plus importante divinité de leur panthéon. Les grottes naturelles étaient ouvertes à tous, mais les Nains avaient construit en dessous un autre site souterrain. Seuls les Elus pouvaient y entrer, c'était le cœur de cet ensemble.

Le nom de la citadelle qui gît au centre de ce grand royaume montagnard est perdu à jamais, un parmi tant d'autres qui disparurent durant le bouleversement des Guerres Gobelines. Mais, on ne sait comment, l'Oratoire de Kadar-Helgad a survécu dans cette vallée secrète pendant quatre mille ans. La puissance du royaume nain déclinant, les pèlerins se faisaient de plus en plus rares — des décennies s'écoulaient sans qu'un seul visiteur venu du monde extérieur se présente. Enfin, il y un siècle de cela, les Orques vinrent.

Ses occupants entendirent les bruits des batailles qui se déroulaient au sud et quelques guerriers blessés qui passèrent par là au cours de leur fuite déclarèrent que la situation était désespérée. Hadrin, qui avait tant fait pour convaincre ses chefs du danger, avait déjà fui la Vallée du Yetzin, de même que le Cristal d'Air. Tout semblait perdu.

Les prêtres nains rassemblèrent tous les trésors et les reliques qu'ils purent et les envoyèrent en lieu sûr. Certains étaient de trop grande taille, ou bien trop intimement liés au site, pour être transportés. Malgré tout ce qui pouvait advenir de ces objets entre les mains sacrilèges des Orques, les prêtres ne purent se résoudre à vider complètement le sanctuaire. C'eut été trahir leur foi.

Ils tentèrent donc de protéger ces reliques du mieux qu'ils le pouvaient. Les frères convers construisirent un certain nombre de pièges modestes pour dissuader les envahisseurs d'entrer dans les grottes, pendant que les enchanteurs tissaient une toile de protection complexe tout autour de l'oratoire intérieur. L'apogée en fut l'évocation d'une créature de la Terre qu'ils vénéraient, un être qui monterait la garde pendant leur absence. Ils bloquèrent enfin l'accès principal du niveau inférieur et s'enfuirent dans les montagnes, d'où ils ont peut-être regagné leur pays natal, dans le sud.

Mais qu'advint-il du Cristal de Terre ? Il avait commencé à luire, indiquant qu'un de ses frères approchait. Les chefs nains comprirent avec horreur que les Orques disposaient d'un Cristal du Pouvoir !

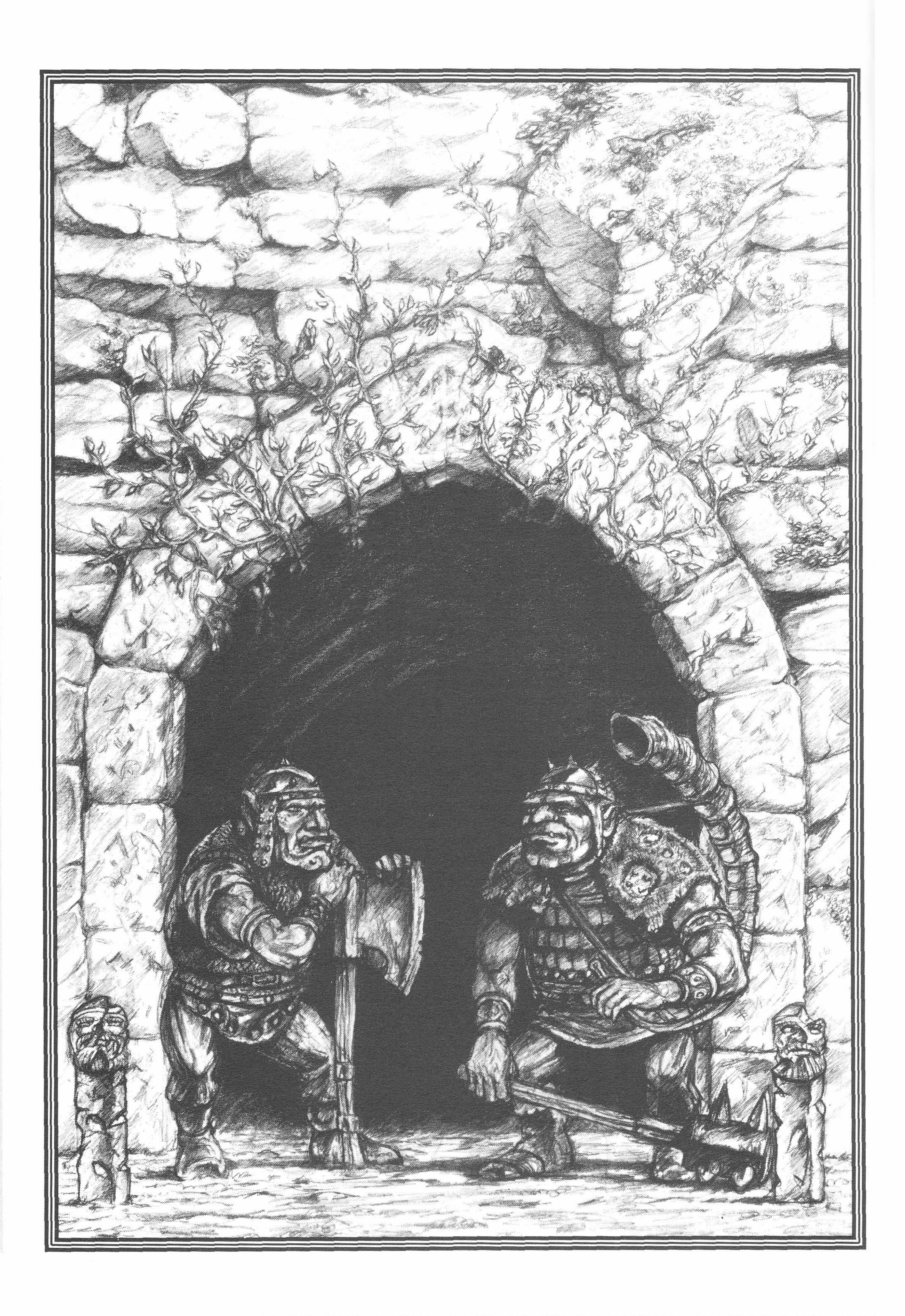
Une défense désespérée fut organisée. La décision fut prise de détruire le Cristal de Terre plutôt que de le voir tomber aux mains des Orques. Mais comment ? Les prêtres tentèrent vainement de le vider de ses pouvoirs en évoquant une créature élémentale de grande puissance. Cette entité, du nom de Xhardja, devait détruire ou faire disparaître la pierre si et quand les Orques s'en empareraient.

Le sort d'évocation ne fut cependant pas exécuté convenablement — car les Cristaux du Pouvoir ont été en partie formés par le Chaos et les effets obtenus à travers eux ne sont pas toujours prévisibles. Xhardja était prisonnier d'un seul étage et n'avait pas la liberté de mouvement que les prêtres auraient voulu lui accorder. De plus, la puissance de l'évocation avait ouvert une fissure dans les grottes menant au niveau inférieur, anéantissant l'espoir des prêtres qui avaient voulu en sceller l'accès. Néanmoins, les Orques ne pénétrèrent pas dans l'oratoire intérieur et le Cristal de Terre ne quitta pas la sécurité de sa cachette.

Lorsque Torgoch commença à maîtriser le Cristal de Feu, il se souvint de l'éclat qui l'avait animé à l'intérieur de la montagne et se douta qu'il avait été à deux doigts de posséder deux des Cristaux du Pouvoir. Il décida donc d'y retourner pour prendre la deuxième pierre. A ce moment, obsédé par le Cristal de Feu, il négligeait déjà ses guerriers. Ceux-ci, de plus en plus mécontents, avaient commencé à déserter. Au moment où il comprit qu'un autre Cristal du Pouvoir était caché, l'armée qui restait à ses ordres n'était plus assez importante pour lui permettre d'entreprendre le voyage. Il risqua le tout pour le tout et défia les divinités orques avec les pouvoirs de sa pierre. Comme nous l'avons vu dans **Le Feu dans la Montagne**, il a ainsi provoqué sa perte.

Torgoch avait laissé une petite garnison dans l'ancien temple, un petit groupe d'Ogres mercenaires et un grand nombre de Gobelins. Leurs descendants occupent toujours les tunnels du complexe, mais la situation est quelque peu différente.

Le commandant orque à qui Torgoch avait laissé la charge de la garnison fut tué et dévoré par les Ogres à la suite d'un léger désaccord. N'ayant plus de chef commun, Ogres et Gobelins formèrent rapidement deux camps bien distincts, hostiles et batailleurs. Les Gobelins s'installèrent dans les parties les plus réduites où les Ogres ne pouvaient les menacer — car, comme cela arrive souvent, ces derniers en étaient venus à considérer les créatures plus petites comme une réserve alimentaire. Les Ogres explorèrent les lieux du mieux qu'ils purent, dévorant quelques Gobelins lorsqu'ils leur tombaient sous la main. Avec une population gobeline stable, l'endroit offrait une réserve de nourriture raisonnable et les Ogres se contentèrent d'attendre que les Orques reviennent comme promis.



Les décennies s'écoulèrent ; les Orques ne revinrent pas. Les membres de la garnison initiale disparurent et leurs descendants — qui n'avaient connu que cet endroit comme foyer — formèrent une communauté. Parfois, un ou deux jeunes, à l'instinct plus aventureux que les autres, s'en allaient de part le monde à la recherche d'aventures et de nouvelles formes de nourriture — cette caverne, avec sa réserve de délicieux Gobelins, commença à être connue des Ogres mercenaires du Vieux Monde et se mit à attirer des visiteurs.

Au cours de leurs explorations, les Ogres avaient découvert bien des choses qu'ils ne comprenaient pas. Lorsqu'ils étaient entrés dans le vieil oratoire des étages supérieurs, ils s'étaient rendu compte que c'était un lieu sacré. A la fin des guerres civiles, brèves mais sanglantes, qui déchirèrent L'Empire, Kartagg Mordcheval, un mercenaire ogre, s'arrêta à Kadar-Helgad alors qu'il revenait de L'Empire pour aller combattre pour une des petites monarchies des Principautés Frontalières. Ayant vu ses employeurs humains prier devant des autels, il les imita. Il retira son armure, se lava et fit une offrande de nourriture dans l'oratoire, où il pria afin de trouver la gloire au cours des batailles futures.

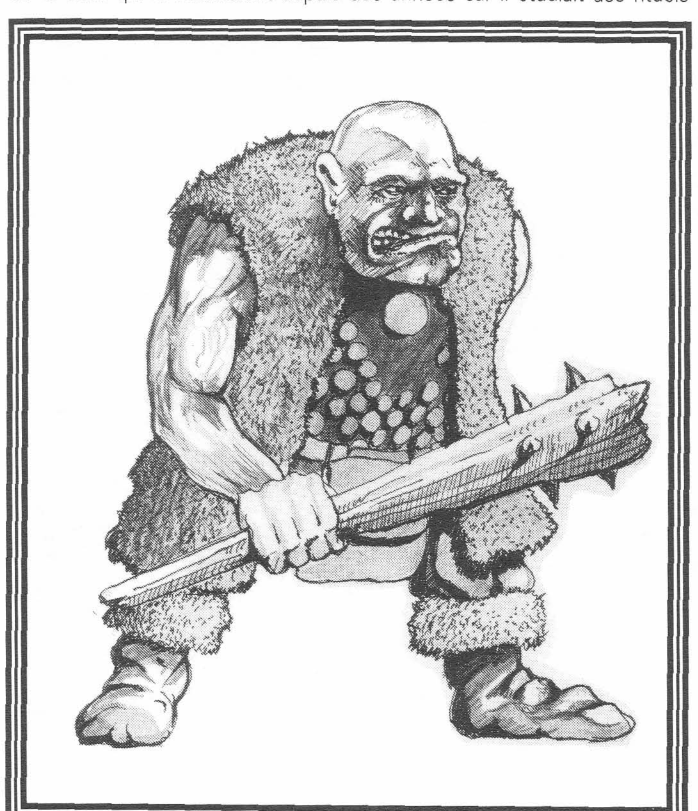
Les autres Ogres étaient stupéfaits — autant par le fait que Kartagg avait abandonné une bonne moitié de ses provisions que par toutes ses autres actions — et furent soulagés lorsqu'il reprit sa route avec ses troupes. Ils avaient déjà décidé qu'il était au moins à moitié fou et le voir partir les remplit de joie. Une semaine s'était à peine écoulée que des récits de grandes victoires leur parvinrent, y compris celui de l'incident qui lui valut son surnom, encore célèbre aujourd'hui. Le renom du temple s'accru parmi les mercenaires et il attire depuis des Ogres venus de tous les coins du Vieux Monde.

La Légende de Korschner

En plus des Ogres et des Gobelins, le complexe est occupé par un enchanteur humain, ou plutôt par ce qu'il en reste.

Korschner était venu là au cours des premières années de l'occupation des Ogres. Il leur avait payé un bon prix afin qu'ils le laissent fouiller les lieux en toute tranquillité.

Il était venu chercher une réponse à des problèmes concernant la magie de la terre qui le troublaient depuis des années car il étudiait des rituels destinés à prolonger l'existence mais ne parvenait pas à en accomplir les dernières étapes. Il découvrit l'essentiel des informations dont il avait besoin dans les parchemins abandonnés des quartiers des anciens prêtres nains (zone 10).



Korschner lut et déchiffra ces documents avec avidité puis, les ayant mémorisés, il détruisit les originaux afin que nul après lui ne puisse plus en pénétrer les secrets. Il décida alors de tenter l'exécution de ces nouveaux rituels afin de prolonger sa propre existence en consommant d'autres créatures.

Il barricada la porte du bureau et la renforça par la magie pour éviter d'être interrompu. Il sortit une potion (un mélange des distillats de l'essence vitale de plusieurs créatures) et prépara le sort. Deux gardes ogres vinrent à ce moment pour voir ce qu'il faisait. N'arrivant pas à ouvrir la porte, ils y percèrent un trou et virent l'enchanteur en transe. Ils parvinrent à la conclusion qu'il s'y tramait quelque magie et cette idée leur déplut terriblement — en dépit du fait que Korschner les avait richement rétribués une heure plus tôt. L'un d'eux lança une hache sur l'Elémentaliste immobile et le tua avant qu'il puisse achever le rituel. Son corps est resté depuis dans cette pièce et s'est lentement desséché et décomposé. Les Ogres n'ont plus tenté d'y pénétrer, peu désireux d'affronter la magie que Korschner avait pu y préparer.

L'Approche de l'Oratoire

Les aventuriers arrivent au terme d'un pénible voyage. L'Oratoire de Kadar-Helgad est en vue et ils savent qu'il contient l'objet de leur quête. Ils viennent de découvrir qu'il n'est pas aussi désert qu'ils auraient pu l'espérer. La question est simple : comment vont-ils y pénétrer, découvrir le deuxième Cristal du Pouvoir et survivre assez longtemps pour aller annoncer au monde leur découverte ?

Les Occupants de l'Oratoire

Si les PJ passent un certain temps à observer le site, plutôt que de foncer directement les épées à la main, ils devraient pouvoir s'assurer de n'avoir affaire qu'aux occupants habituels — ceux-ci sont présentés dans le chapitre *Profils*. Un assaut direct rencontrera une opposition minimale la nuit, lorsque seuls les gardes sont éveillés.

Il y a toujours une probabilité pour qu'un ou plusieurs visiteurs soient déjà sur le site. Mais comme la présence de plus ou moins une demi-douzaine d'Ogres risque d'avoir une influence déterminante sur le sort des aventuriers, c'est à vous de décider si de tels visiteurs sont vraiment indispensables. Avec une équipe faible, vous vous limiterez à un ou deux pèlerins, vous en augmenterez le nombre si nécessaire — avec un rassemblement de soldats, par exemple, ou une réunion à l'occasion d'un mariage. Les visiteurs et les prêtres se trouveront dans l'oratoire (zone 11) et il est possible qu'ils n'entendent pas ce qui se passe à l'entrée des grottes, si le niveau sonore n'est pas très élevé. Les gardes sont remplacés tous les deux mois, au moment de la pleine lune — il y a 30% de chances pour que, à cette époque, les arrivants soient ceux qui viennent prendre la relève. Pendant cette nuit-là, le contingent de gardes est donc doublé.

Lorsque les aventuriers atteindront le temple, ils y rencontreront Rothnogg, le "prêtre" ogre qui y officie actuellement, secondé par ses acolytes. Les activités de ce petit groupe sont laissées à votre discrétion. Cependant quelques indications liées à certains lieux et objets vous sont fournies dans le texte. Les Ogres ne sont pas particulièrement brillants, mais ils ne sont pas non plus stupides — ils ont été élevés au sein d'une culture où savoir se battre est considéré comme une compétence de survie essentielle et ils pourraient surprendre des PJ trop sûrs d'eux. Pour l'essentiel, interprétez-les comme s'il s'agissait de vos propres personnages — ils ont un certain esprit de corps dans la mise en œuvre de leur défense, mais leurs particularités doivent rester visibles et chacun d'eux réagira à sa façon aux diverses situations. Ne les considérez pas comme un amas de chair à canon sans cervelle, mais évitez aussi d'en faire les outils infaillibles et omniprésents du MJ omniscient.

Les visiteurs peuvent aussi bien être des Ogres ordinaires qu'un chef mercenaire accompagné de ses troupes. Si vous vous sentez d'humeur cruelle, deux tribus seront réunies à l'occasion d'un mariage. Cependant, même si les défis impossibles sont tentants, prenez soin de ne pas mener les aventuriers à une mort certaine — les équipes qui ont tendance à résoudre tous les problèmes avec un mètre de bon acier auront besoin d'une opposition plus faible que ceux qui savent exploiter leur esprit retors. Nous vous suggérons de garder les visiteurs en réserve, afin de voir la tournure que va prendre la situation. Vous les ferez intervenir si tout va trop bien pour les aventuriers, mais vous pourrez aussi les oublier dans le cas contraire.

Approches Variées

Les aventuriers peuvent s'introduire dans la place de trois manières différentes : l'assaut direct, l'infiltration furtive ou le bluff.

« Chargez ! »

Cet abord a pour avantage sa rapidité et sa simplicité. En revanche, les aventuriers ont intérêt à être capables de passer en une fois des lignes denses d'Ogres franchement contrariés.

« Chut ! »

Malgré les sentinelles relativement vigilantes, un groupe d'aventuriers peut se faufiler dans le complexe. Notez que les Ogres ont tendance à sous-estimer les Humains et autres "larves" ; même si les intrus sont découverts, ils seront plutôt traités comme une invasion de souris que comme une colonne de guerriers. En fait, les Ogres vont certainement considérer cet exercice comme un grand jeu digne de les distraire ; une sorte de partie de cache-cache, avec leur prochain repas (encore tout frétillant) comme récompense. Les règles concernant la furtivité, la dissimulation et les écoutes s'appliquent normalement. Les aventuriers vont bénéficier de quelques heures délicieusement haletantes.

« Nous ne Faisons que Passer. »

L'Oratoire étant toujours un lieu de culte, les aventuriers pourront tenter d'y accéder en se prétendants pèlerins. Cela marchera si, entre autre, leur réserve financière et leurs provisions laissent entendre qu'ils ne s'écarteront pas des parties communes. Ils doivent cependant s'attendre à un feu incessant de mauvaises blagues et une bonne quantité de jeux brutaux, fougueux et douloureux (mais pas *intentionnellement* mortels) qui sont typiques chez les Ogres. Imaginez-les comme une bande de supporters ou de permissionnaires en goguette et les aventuriers comme un groupe de gringalets qui se pointent à leur soirée avec une dizaine de packs de bière. Les brimades *presque* joviales sont de rigueur dans de telles circonstances.

Si les PJ tentent de corrompre un garde, faites-lui sortir un "sou d'ogre", soupeser leur offre dans l'autre main puis réclamer un poids équivalent ! Ils peuvent bien sûr négocier, en particulier s'ils font valoir leur taille relativement modeste ; l'Ogre acceptera deux fois l'offre initiale (ou ce qui vous paraît convenable... avec un petit quelque chose en plus).

« Vous Avez Besoin de Nous. »

Ceux qui ont l'imagination débordante songeront peut-être à proposer aux Ogres de leur rendre service en échange de l'accès au complexe. En réponse à la question *« Y a-t-il quelque chose que nous pussions faire pour vous ? »* leurs interlocuteurs penseront immédiatement à de la nourriture — tout d'abord les réserves des aventuriers, puis les chevaux et enfin les aventuriers eux-mêmes.

Un PJ charismatique pourrait, en faisant preuve d'éloquence, les convaincre de considérer les "larves" comme des dératiseurs de passage. Ils peuvent accéder aux zones interdites aux Ogres — les quartiers des



Gobelins, par exemple. Les Ogres en ont assez de les voir piller leurs réserves, mais comme eux sont incapables d'aller régler le sort de ces petites or... personnes une bonne fois pour toutes, ils se contentent de grignoter celles un peu trop lentes et imprudentes qu'ils arrivent à attraper. Les aventuriers pourront ainsi convaincre Rothnogg de les laisser passer en échange de l'extermination des Gobelins. La réussite d'un Test de **Soc** associée à cette suggestion leur permettra *d'entrer*, mais vous pouvez effectuer des jets de dés une fois par heure pour vérifier si Rothnogg n'aurait pas changé d'avis — les Gobelins représentent une source stable de nourriture, après tout. Les probabilités pour qu'il revienne sur sa précédente décision à chaque fois que vous faites la vérification sont de 50% — Nos Héros pourraient finir par trouver la situation bien confuse !

Il y a aussi le problème de Korschner, le sorcier mort dans sa pièce scellée, et de la boue étrange qui remplit le niveau inférieur. Tout cela rend les Ogres nerveux, mais ils ne tiennent pas vraiment à y aller voir par eux-mêmes. Proposer d'y remédier permettra peut-être aux aventuriers d'avoir libre accès à l'Oratoire par la même occasion.

Une Bonne Tournure...

S'ils réussissent à négocier avec les Ogres, ils seront autorisés à se livrer librement à leur exploration — quoique Rothnogg ou un des autres Ogres importants les accompagneront dans les zones occupées par les leurs. Toute demande d'assistance sera ignorée ou négligemment rejetée avec un commentaire indiquant que les aventuriers devraient se contenter de ne pas avoir été inscrits au menu et ne pas pousser leur chance trop loin. Les demandes d'information provoqueront des haussements d'épaules et des regards ahuris, à moins d'être adressées à Rothnogg ou à Grathyagg — ces deux-là pourraient leur raconter l'histoire de Brolgoth et Orgadd.

Brolgoth et Orgadd avaient entrepris d'explorer le niveau inférieur un mois plus tôt. Ils s'étaient faufilés dans le boyau dans l'espoir de s'emparer de Gobelins. Plusieurs de leurs congénères les attendaient avec des cordes pour remonter les futurs repas. Ils ont entendu un craquement et les deux Ogres ont hurlé qu'ils avaient dépassé la grotte des Gobelins et qu'ils se trouvaient dans une pièce d'un niveau inférieur, pleine de boue.

Au bout d'un moment, leurs frères aux aguets ont perçu de grands bruits, transmis par le conduit, qui ont cessé brusquement. Le calme n'a plus été perturbé par la suite et personne n'a plus entendu les deux Ogres. Les autres supposent — avec raison — qu'ils ont connu une fin tragique.

Rothnogg garde aussi dans ses quartiers quelques vieux parchemins en lambeaux (*Documents 5-6*). S'il est impressionné par les aventuriers et s'il s'en souvient (leur porte-parole doit réussir un Test de **Soc** et Rothnogg, un Test d'**Int**), il décidera peut-être de les leur donner

S'Aventurer dans l'Oratoire

Bien que le temple ait été bâti dans des grottes naturelles, les Nains les ont complétées de plusieurs pièces, ont retaillé certaines cavités et en ont agrandi d'autres. Certaines zones ont gardé leur aspect d'origine, mais la plupart ont été transformées pour présenter une allure plus régulière. Tous les passages sont hauts de 3 mètres et toutes les salles de 3,60 mètres, sauf indication contraire. Les sols sont en pierre nue et lisse. Les murs et les plafonds des parties travaillées sont lisses et couverts d'une fine couche de plâtre. Dans les zones naturelles, les murs de pierre forment des voûtes pour rejoindre le plafond.

Tous les meubles de bois des parties inoccupées ont commencé à pourrir, mais ceux qui servent encore ont été réparés (mal) par les Ogres. La plupart des matériaux sont plutôt moisis et les nourritures comme tous les produits périssables se conservent mal s'ils sont exposés à l'atmosphère humide des grottes. De la mousse et des lichens se développent dans les salles et les passages naturels les moins fréquentés. Quant aux insectes qui se sont installés un peu partout, ils correspondent bien à cet environnement. Une odeur d'humidité et de décomposition règne dans tout le complexe — bien que les Ogres, à en juger par leur appétit, ne semblent pas être incommodés.

Les portes étaient solidement construites en bois et renforcées de fer, mais la plupart ont subi l'usure du temps et se sont affaiblies depuis un siècle qu'elles sont en place — leurs caractéristiques sont **R** 4, **D** 10 (ou lancez 3D6 pour les scores de **D** de chacune, si vous préférez). Toutes peuvent être barrées de l'intérieur (leur sens d'ouverture est indiqué sur les cartes) mais, à l'exception des endroits précisés dans le texte, vous devrez décider si elles le sont en fonction de l'approche des aventuriers et des tactiques que les Ogres emploient.

Le Tableau des Déplacements et des Combats dans l'Oratoire, en annexe, résume les effets de l'environnement. Les zones normales sont décrites ci-dessous ; ces informations présentées ici s'appliquent à toutes les parties du complexe, à moins que les descriptions des Niveaux Supérieur et Inférieur ne le précisent autrement.

Couloirs

Les couloirs normaux mesurent entre 0,90 m et 1,20 m de large sur 3 mètres de haut — ce qui est largement suffisant pour les Nains, peut-être un peu étroit pour les autres, surtout s'ils comptent se battre. Les passages en pente ont une déclivité d'environ 50% (un angle de 30°).

Les Ogres bouchent presque entièrement les couloirs principaux. Leur tête touche le plafond et leurs épaules frottent de chaque côté. Il est donc impossible de passer à côté de l'un d'eux — il faut l'envoyer au sol et passer par dessus le corps. D'un autre côté, ils sont nettement désavantagés dans ces structures — en raison de leur taille, leurs déplacements et leurs caractéristiques sont fortement pénalisés lorsqu'ils combattent.

Escaliers

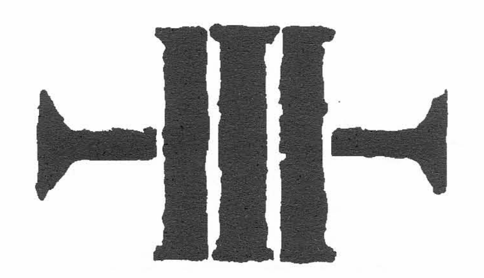
Les escaliers ont à peu près les mêmes dimensions que les couloirs et les marches sont usées au centre par le passage des Nains pendant des centaines d'années. Un personnage qui se bat ou se déplace au-delà de l'allure *prudente* doit réussir un Test de *Risque* pour ne pas tomber et être considéré comme une cible inerte au round suivant. Leur déclivité est d'environ 100% (un angle de 45°).

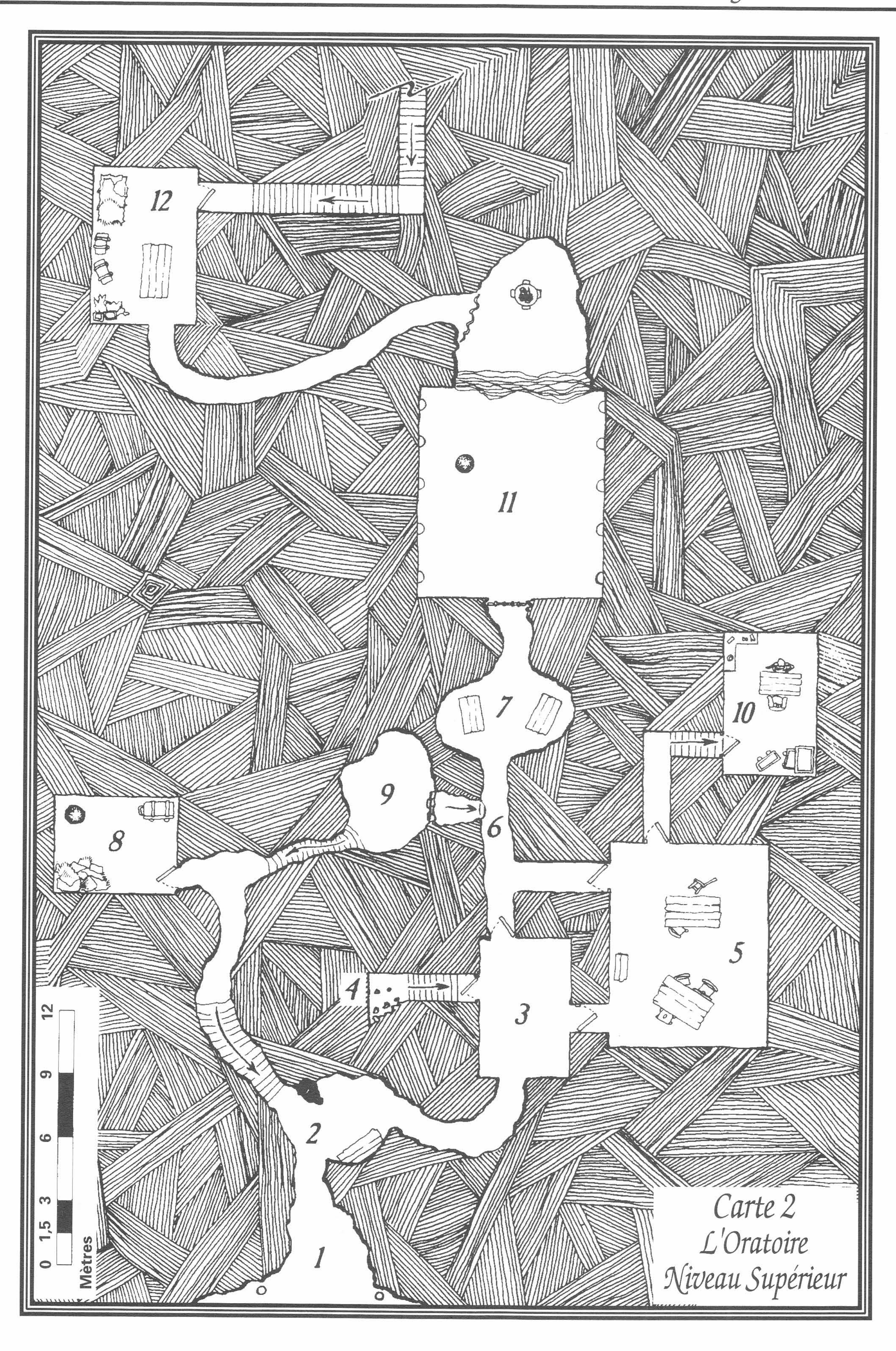
Salles

A moins que les descriptions ne le précisent autrement, elles sont toutes hautes de 3,60 m.

Eclairage

Sauf indications contraires, toutes les zones sont plongées dans l'obscurité.




12
11
7
10
9
8
6
5
4
3
2
1
0 1,5 3 6 9 12
Mètres
Carte 2
L'Oratoire
Niveau Supérieur

Le Niveau Supérieur

1. Entrée

L'entrée de l'Oratoire, dont le sommet est en grande partie couvert de plantes grimpantes, est haute de 6 mètres. Elle est encadrée par deux piédestaux de pierre de 1,20 mètre de haut surmontés d'une tête de nain sculptée — les Nains et les personnages ayant la compétence *Théologie* reconnaîtront une représentation de Grungni en réussissant un Test d'**Int**. Deux Ogres armés flânent dans le couloir et l'un d'eux a ajouté une grosse corne à son équipement.

Toute l'entrée, y compris les piliers et les têtes, a été systématiquement défigurée par les successeurs des Nains. Un personnage compétent pourrait distinguer de-ci, de-là, des fragments d'inscriptions antiques en Arcane Naine, mais rien d'assez complet pour que l'on puisse en deviner le sens. Une couche épaisse de graffitis orques recouvre les textes originaux — improvisez les propos si les aventuriers les examinent de près, mais il vous suffit de savoir que les principaux sujets abordés sont les prouesses de l'Alliance de la Hache Sanglante au combat, l'absence de ces qualités chez les Nains et des commentaires sur la force, les odeurs et les petites manies de certains Orques. Un symbole grossier a été gravé au-dessus de l'encadrement sur une profondeur d'environ 15 cm. Les personnages qui connaissent l'*Alphabétisation Grumbarth* ou disposent des compétences *Alphabétisation* et *Linguistique* reconnaîtront grâce à la réussite d'un Test d'**Int** un signe ogre signifiant "goûteux" ou "bon à manger" — dans ces circonstances, la bonne traduction est "un endroit où il fait bon vivre".

Le Système d'Alarme

Malgré leurs mutilations, les têtes sculptées remplissent toujours le rôle pour lequel elles ont été taillées et enchantées. Lorsqu'une créature vivante de plus de 60 cm de haut s'en approche à moins de 10 mètres, elles l'interpellent dans l'ancienne langue naine, la saluant et l'interrogeant en même temps.

Tout personnage qui parle le khazalide saisit le sens général du message, bien qu'il soit formulé dans des termes particulièrement archaïques. Ceux qui ne comprennent pas cette langue entendront une série de sons gutturaux :

« Bzukur valkmur brezuntraa, Kadar-Helgad akfaur xurklar. »

« Bienvenue, visiteur. Présente-toi et annonce la raison de ta visite à l'Oratoire de Kadar-Helgad. »

Pratiquement n'importe quelle réponse en khazalide suffira et amènera la réplique suivante :

Politesse

Avoir affaire aux Ogres peut être une véritable épreuve, comme le savent tous ceux qui les ont engagés comme mercenaires. L'Ogre courtois doit se comporter d'une manière instinctive avec ses compagnons, alors que pour les races plus petites, appliquer ce que les Ogres appellent des manières convenables est particulièrement difficile. La meilleure règle à suivre consiste à amplifier sa propre utilité tout en réduisant au maximum la saveur que l'on pourrait présenter sous forme de nourriture. Les flatteries sont utiles, mais la plupart des Ogres considèrent qu'ils les méritent amplement ; enfin, il sont souvent incapables de suivre une conversation subtile.

Offrandes

Avant d'offrir un sacrifice dans un lieu saint ogre, il est bon de s'assurer que tous les prêtres, gardes, acolytes et autres, sont bien nourris. Dans le cas contraire, les dons (et même ceux qui les font) risquent fort d'être dévorés. En ce qui concerne les offrandes, les objets de grande taille sont appréciés, ainsi que ceux dont la décoration est des plus étincelantes et criardes. Il faut aussi que cela convienne à la divinité en question quoique, là encore, l'ingéniosité et la grande intelligence soient préférables à la subtilité de la poésie. S'ils sont dans de mauvaises dispositions, ou s'ils n'apprécient vraiment pas le suppliant, les Ogres rejetteront les offrandes auxquelles ils ne trouvent aucune valeur (mais ils n'oublieront pas de les dévorer au passage) à moins qu'on ne leur fournisse de bonnes raisons pour penser à revoir leur jugement.

Corruption

Les Ogres, bien évidemment, utilisent les mêmes pièces que tout le monde. Ils ne sont pas tentés de fabriquer leur propre monnaie car, entre eux, les échanges se font sur des bases de nourriture. On sait cependant qu'ils apprécient la plaisanterie connue sous le nom de "argent ogre". Cela consiste à prendre une grande rondelle de cuivre (généralement une soucoupe aplatie de la taille de celles en usage chez les humains) sur laquelle un vague dessin a été gravé. Ceci, diront-ils très sérieusement à des étrangers, est un "sou d'ogre", la plus petite division de "l'argent ogre". Il est inutile de préciser que son équivalent en "ça, minuscules petites paillettes" est composé de douzaines ou même de vingtaines de pièces.

Standard Ogre de l'Etiquette (Traduit par le Professeur Werner Bermann, Université de Nuln)

Chapitre une-main-et-un-doigt : Les lieux de Culte



« Valkmau Khazid ukktakhjaertetter, juntradd junne stojurskruynur med karakkubredur stensjuppiker frouyden. »

« Bienvenue, Nain au cœur sincère. Entre dans le grand oratoire dans une paix aussi vaste que les montagnes et aussi profonde que la roche de fond. »

Toute réponse dans une autre langue provoquera l'annonce suivante :

« Okkundra tjuvur. Geskaw laer zdoetmud stenstalsilska okk Khazidder-god vuppner. »

« Tu nous es inconnu. Passe ton chemin ou affronte la colère de la pierre, de l'acier et des Nains aux bras solides. »

Les têtes ne sont rien de plus qu'une forme de carillon magique et n'ont pas d'autres pouvoirs. Les visiteurs qui venaient originellement au sanctuaire devaient, pour respecter le rituel, les saluer correctement. Désormais, rien ne vient plus appliquer les menaces faites aux étrangers. Si les aventuriers veulent se persuader du contraire, c'est leur droit.

Les têtes ont cependant encore un rôle à jouer. En vérité, leurs voix sont puissantes. On peut les entendre dans tout l'Oratoire extérieur (zones 1-9) :

Zone	Les voix parviennent	Chances d'etre entendues
1-3	Fortes	100%
4-6	Normales	60%
7-9	Faibles	30%

Les compétences telles que l'*Acuité Auditive* modifient normalement les probabilités de percevoir les bruits. Les portes fermées réduisent le niveau sonore d'un cran (*fort* devient *normal*, *normal* devient *faible* et *faible* devient *inaudible*).

Eviter l'Alarme

Si les aventuriers tentent de s'approcher furtivement, cette petite alarme magique risque de les gêner. Voici quelques manières de la contourner.

Les deux têtes ne réagissent pas au passage des gens qui viennent de l'intérieur. Il est donc possible de les éviter en escaladant la paroi rocheuse à une distance suffisante, en se déplaçant pour venir se positionner au-dessus de l'entrée puis en se laissant tomber dans le passage.

Elles ne réagissent pas plus aux créatures de moins de 60 cm de haut. Quiconque est capable de se transformer peut échapper à leur détection en adoptant une forme de petit animal. Tout effet magique qui réduit la taille d'un personnage à moins de 60 cm permettra d'obtenir le même résultat.

Si le groupe reste à l'entrée à patauger dans le désespoir, faites preuve de clémence et décrétez que les têtes ne réagissent qu'aux êtres *bipèdes* de plus de 60 cm. Elles ignoreront les aventuriers s'ils rampent, mais ils devront y penser d'eux-mêmes. Vous pourrez, dans ce cas, donner aux joueurs l'impression que leurs personnages se faufilent à travers un champ de mines qui pourraient faire "BOUM !" à tout moment et à la moindre provocation...

Gardes de l'Entrée

Deux Ogres montent la garde en permanence. L'un d'eux porte une immense corne de bronze dans laquelle il soufflera s'il repère des intrus. Le son se répercutera partout à l'intérieur et des renforts arriveront au bout de 2 rounds, comme suit :

Round	Arrivées
3	Garde ogre venant de la zone 2.
5	Grathyagg venant de la zone 4 (de nuit uniquement).
6	Gardes ogres de la zone 5 (3 de jour, 2 de nuit).
8	Ogres de la zone 7 (1 garde + Hradyagg de jour, 2 gardes de nuit).
9	Hradyagg venant de la zone 8 (de nuit uniquement).

Si les aventuriers lancent un assaut et si vous voulez qu'ils soient pressés par le temps, la corne des gardes pourra être entendue par des Ogres qui viennent là. Ils atteindront leur destination 1D4+2 heures plus tard — et les trublions feraient mieux d'être ailleurs à ce moment-là...

S'ils préfèrent accéder au complexe en bluffant, ils devront tout d'abord convaincre ces gardes de les laisser passer. Le garde de la zone 3 viendra faire un tour pour se joindre à la discussion et échangera des commentaires en grumbarth, le langage ogre, avec ses camarades ; parfois, leurs propos seront émaillés de hoquets de rire.

2. Salle de Garde

Le troisième garde est assis sur un vieux banc contre le mur est ; il est chargé d'accueillir les visiteurs et de les guider vers l'oratoire, de noter les messages, etc. Si les aventuriers tentent de négocier leur entrée, il rejoindra les deux Ogres de la zone 1 pendant la discussion.

Dans l'embranchement des couloirs menant aux zones 3 et 9, un étrange bloc de roche noire et lisse en saillie dans le mur attire immanquablement l'attention. Tous les visiteurs ogres l'effleurent lorsqu'ils passent à côté car ils croient que cette matière bizarre est sacrée et qu'elle leur portera chance ; les résidents ne s'en inquiètent plus.

En fait, cette roche n'est rien de plus qu'une particularité géologique — les personnages connaissant l'*Exploitation Minière* s'en rendront compte en réussissant un Test d'**Int** et le *Sens de la Magie* ne révélera aucune aura surnaturelle.

3. Réserve

Les réserves alimentaires des Ogres sont entreposées dans cette pièce, dont le degré de remplissage dépend de la date de passage des derniers visiteurs. Le plus souvent, les sacs, les tonneaux et les caisses

remplissent l'espace du sol au plafond. Parfois, elle contient aussi des carcasses de chevaux, de loups et de Gobelins abattus dans la vallée. Vous pourrez ainsi faire découvrir la grande diversité du régime alimentaire des Ogres — vous pouvez même aller jusqu'à inclure des seaux de bois, roues de charrette, bougies, vêtements en lambeaux, morceaux d'armures de cuir, des sachets d'une demi-livre de poivre ou autres épices et divers objets apparemment non comestibles.

4. Escalier Bouché

Avant leur départ, les Nains ont provoqué un éboulement qui recouvre le début d'une volée de marches (3,60 mètres de haut, y compris le palier) ; les rochers forment un obstacle visiblement moins solide que les murs environnants, mais le fait de creuser un passage jusqu'au niveau inférieur prendra beaucoup de temps. Tout personnage ayant la compétence *Exploitation Minière* pourra estimer qu'une demi-douzaine de personnes dégageraient environ 3 mètres par jour, pourvu qu'elles disposent à la fois des outils adéquats et d'expérience dans ce genre d'activité.

Le palier sert de lieu de repos à Grathyagg lorsqu'il ne travaille pas dans l'oratoire. Il y a installé un tas de fourrures souillées et de chiffons dans lesquels des reliefs de nourriture datant souvent de plusieurs jours sont éparpillés. L'odeur des marches proches de l'éboulis laisse à penser qu'un Ogre s'est servi des pierres descellées comme latrines. Une bourse, contenant 17 Pistoles et 23 Sous, est cachée derrière un des rochers.

5. Quartiers des Ogres

Cette pièce abrite les cinq gardes (et parfois les visiteurs) ; elle sert aussi de réfectoire pour tout le monde. Les Ogres dorment parmi les entassements de fourrures, de sacs et autres détritus qui couvrent le sol sur le pourtour de la salle.

Deux énormes tables, abondamment griffées et très abîmées, en occupent le centre, entourées de 15 chaises et tabourets dans des états de délabrement divers. La plupart sont grossièrement rafistolés et ne supportent qu'à peine le poids de leurs utilisateurs habituels. Les assiettes de métal et de bois, que les ogres ne nettoient que lorsqu'ils s'ennuient vraiment, sont accompagnées de quelques couteaux et cuillers, en plus d'un choix de gobelets de tailles et de formes variées.

Grathyagg les conduisit dans une grande pièce carrée dont la maçonnerie était l'œuvre des Nains. A l'exception d'étroites allées, les sacs, les barriques, les caisses et les cadavres d'animaux emplissaient la salle du sol au plafond. L'Ogre arracha au passage la cuisse d'un cheval qu'il se mit à dévorer. Il grogna entre deux bouchées : « Placard à provisions, larves. On va vous mettre beaucoup ici, pas vrai ? » Anders émit un rire nerveux. Il espérait que Grathyagg plaisantait.

« Bon festin on va avoir avec ça, hein ? » Anders ferma les yeux lorsque Lars donna une claque amicale dans le dos de l'Ogre. Un jour, ce Nordique fou les ferait tous tuer. Le problème venait de ce qu'il croyait vraiment être leur égal.

« Bas les pattes, larve, » grogna l'Ogre. « Ça doit nous durer deux trois jours. Tu commences à grignoter, on te grignote. »

« Euh — quand vos prochains visiteurs doivent-ils arriver, Grathyagg ? »

Un four ouvert, construit à partir de vieilles armures, s'appuie contre le mur ouest. Les Ogres s'en servent parfois lorsqu'ils veulent prendre la peine de cuisiner — ils utilisent le bois de la zone 3, mais souvent ils ne parviennent qu'à s'enfumer en prenant des morceaux trop humides pour brûler correctement. Deux Ogres se tiennent là dans la journée et trois la nuit — ils sont éveillés aux heures de changement de garde (en début de matinée ou de soirée) et endormis le reste du temps.

6. Boyau

Cette partie des grottes est la seule à ne pas témoigner du talent des mineurs nains. C'est la force de l'arrivée de la créature élémentale Xhardja, évoquée par les derniers gardiens nains du Cristal de Terre, qui a provoqué son apparition. Ce conduit a totalement anéanti le travail effectué pour bloquer l'accès au niveau inférieur, mais au moment de l'apparition, il ne restait plus qu'un seul Nain qui ne pouvait plus rien y faire.

La pierre du boyau est parfaitement uniforme — elle semble être entrée en fusion puis avoir refroidi très rapidement. Les Ogres ont laissé quelques éraflures sur la paroi lorsqu'ils ont exploré le conduit et qu'ils ont fait descendre des prisonniers ligotés dans la zone 8. Les endroits que les captifs ont heurtés lors de leur descente ont gardé une sinistre teinte rouge-brun. La pente du conduit, dont la largeur ne dépasse pas un mètre, est très raide (200%, ou 60°) — les Ogres ont dû s'y sentir à l'étroit ! Avec un peu de bon sens, vous déterminerez si les personnages portant du matériel volumineux se retrouvent coincés en essayant d'emprunter ce chemin.

Les Ogres amèneront ici les aventuriers capturés, après que Rothnogg et Hradyagg auront fini de les interroger ; s'ils sont trop nombreux, certains resteront, soigneusement saucissonnés, dans la salle 11. Les malheureux laissés à se balancer dans le conduit seront tourmentés par les Gobelins de la zone 9. Ces derniers s'amuseront beaucoup à les aiguillonner avec ce qui leur tombe sous la main et passe entre les planches de la porte.

7. Antichambre

Les deux autres Ogres de garde se tiennent dans cette pièce. De nuit, ou pour une équipe faible, ce seront deux gardes normaux. De jour, ou pour une équipe solide, Hradyagg sera présent avec un des Ogres. L'est de la pièce est occupé par une table et un banc, destinés aux gardes, l'ouest par une table seule.

Les gardes sont chargés de récupérer toutes les armes de ceux qui entrent dans l'oratoire, ainsi que tous les objets qui peuvent aisément rester à l'extérieur — boucliers, casques, sacs, etc.

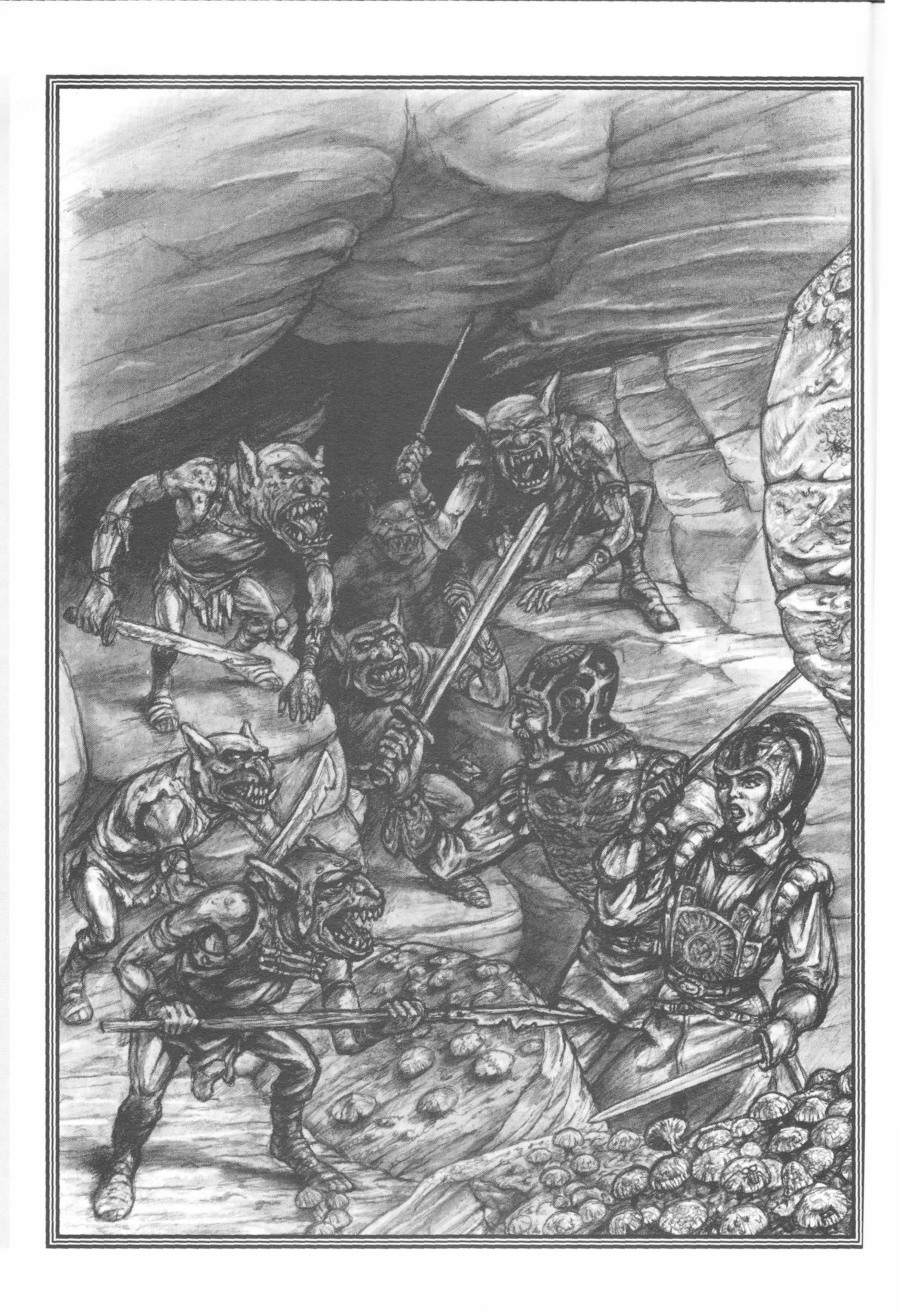
Si les visiteurs ont apporté des offrandes (autres que des provisions, qui sont entreposées dans la réserve), les gardes les examineront afin de s'assurer qu'elles correspondent aux "normes". Le tissu du rideau suspendu en travers de l'entrée de la zone 11 est lourd et sombre, avec une unique rune terrestre rouge sang sur chaque face.

8. Quartiers de Hradyagg

L'approvisionnement en eau fraîche est assuré par le puits qui s'ouvre ici. Large de 30 à 60 cm et profond de 22,50 m, il donne sur une petite rivière souterraine. A côté de l'ouverture, deux seaux de cuir sont attachés chacun à une corde de 30 mètres de long.

Cette pièce est principalement réservée à Hradyagg, quoique les visiteurs particulièrement importants y soient parfois logés. Le lit a été placé dans l'angle sud-ouest. Lorsque Hradyagg est présent, il barre la porte et accroche une cloche sur une pointe en fer au milieu du linteau, de sorte qu'elle se mette à sonner si des intrus en forcent l'ouverture.

Dans l'angle nord-ouest, un petit coffre et un tonneau de vin sont posés par terre. Le coffre contient 17 Couronnes, 35 Pistoles et 103 Sous, plus une petite figurine en cuivre recouverte d'une feuille d'or et représentant un humanoïde ailé (valant environ 20 CO).





Si les PJ décident de descendre dans le puits, vous déterminerez à quel point ils risquent de se retrouver coincés, en raison de leur équipement et de toutes les considérations possibles. Les cordes fixées aux seaux ne sont pas assez solides pour supporter une lourde charge ; les risques pour qu'elles cassent sont de 1% par 10 points d'encombrement.

A 10,5 mètres en dessous du sol, un vieux coffret pourri est posé sur une corniche. Il n'est pas fermé et contient 354 Pistoles. Rappelez-vous qu'à cette profondeur, Xhardja peut attaquer les aventuriers, puisque le niveau inférieur est à la même profondeur.

9. Quartiers des Gobelins

A l'origine, cette grotte naturelle servait d'entrepôt aux Nains ; le conduit créé par l'apparition de Xhardja a creusé une ouverture dans le mur est qui rejoint la zone 15.

Le passage menant à la zone 8 est plus petit que ceux des zones communes et ne mesure que 1,50 m de large pour 1,70 m de haut. Les Ogres ne pouvant pas l'emprunter, les Gobelins ont survécu (sans finir dévorés) en restant dans la zone 9. Ils vivotent difficilement grâce à de rares incursions dans la zone 3, où ils volent ce qu'ils peuvent avant de se précipiter dans leur abri. Quiconque venant de l'extérieur leur étant forcément hostile, selon eux, ils s'agglutinent dans le passage pour repousser tous les intrus, car ils savent que leur petite taille les avantage dans cet environnement.

La grotte, sale et pleine de champignons, est actuellement occupée par 14 Gobelins. Deux d'entre eux montent la garde en permanence à l'entrée du passage, afin de s'assurer qu'aucun Ogre ne tente de se faufiler à quatre pattes comme cela s'est déjà produit dans le passé. Ils possèdent à eux tous une cinquantaine de pièces de cuivre et d'argent, en quantité égale, mais rien d'autre de valeur en dehors de leurs armes.

L'extrémité est de la pièce, que le conduit (zone 6) a percée, est bouchée par une porte improvisée construite avec le bois que les Gobelins ont trouvé dans les environs. Un battant similaire — mais mieux assemblé — a été placé en travers du conduit pour boucher l'accès au niveau inférieur.

Le haut de la porte étant monté sur des charnières, il suffit pour accéder au conduit de la relever et de soulever le faux plancher, simplement posé sur divers supports. Deux énormes verrous rouillés, placés de chaque côté, la maintiennent fermée — un Test de *Force* à -20 (ou sans modificateur avec la compétence *Homme Fort*) est nécessaire pour les ouvrir. Si les Gobelins capturent des aventuriers, ils les ligoteront et les suspendront dans le conduit, puis les asticoteront à travers la porte avec toute sortes d'objets pointus tout en ricanant comme des maniaques.

10. Salle Scellée

Cette pièce était autrefois le bureau des prêtres nains de Kadar-Helgad. La plupart des objets de valeur ont été emportés par les Nains. Elle renferme désormais — entre autres choses — les restes de Korschner l'Elémentaliste (voir *La Légende de Korschner*).

La barrière magique que Korschner a placé sur la porte agit toujours ; le fait d'enlever la barre matérielle n'a aucune incidence sur lui. Seul le sort ou l'effet de sort *Dissipation de la Magie* peut l'anéantir. La partie supérieure du battant est percée d'un trou de 90 cm et le reste peut être défoncé — ses caractéristiques sont **R** 4, **D** 7.

L'ouverture laisse voir pratiquement toute la pièce. Une commode est adossée au mur est, près de l'angle sud-est, ses tiroirs vides étalés sur le sol. Au centre, près de l'unique table, le squelette de Korschner est assis, bien droit, sur une chaise où il n'est retenu que par ce qui reste de son manteau et de sa robe. Il a devant lui, sur la table, quelques restes de parchemins, les résidus de deux bougies et une poignée de figurines de cire.

En entrant, les aventuriers verront aussi que les étagères dans l'angle nord-ouest portent encore divers accessoires domestiques rouillés ou pourris. Ils remarqueront aussi une fiole de verre pleine dans la main droite du squelette. Les parchemins ont tous été brûlés et sont illisibles.

Si la potion est renversée ou le flacon brisé (si le squelette est déplacé, cela adviendra sans doute), d'étranges phénomènes se produiront. Une faible partie de la magie emmagasinée pour le sort, que la mort de Korschner a interrompu, sera libérée. Le squelette s'animera et, guidé par la nécessité magique de puiser sa substance chez les êtres vivants, attaquera toutes les créatures vivantes qu'il rencontrera, et ce jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Si un personnage boit la potion (ce qui produira également les effets décrits ci-dessus), il sentira une force magique se déverser dans son corps à une vitesse presque insoutenable. Toutes ses blessures seront totalement guéries et tous ses *Points de Blessure* perdus restitués. Les maladies ou les infections dont il pouvait souffrir disparaîtront, mais les états psychologiques et les troubles ne seront pas affectés. Dans le même temps, la puissance de la magie l'affligera d'une épouvantable migraine — toutes les caractéristiques en pourcentage (et les points de magie s'il s'agit d'un enchanteur) seront réduites de moitié pendant 1D4 x 10 minutes.

11. Oratoire Supérieur

Le plafond du couloir d'accès s'élève jusqu'à atteindre 4,50 m de haut au niveau de l'ouverture munie d'une herse. Les prêtres nains manœuvraient autrefois cette dernière par la magie ; les Ogres la soulèvent avec des cordes qu'ils enroulent sur des pointes fichées dans le mur. Comme ils ne peuvent pas faire monter la grille à plus de 3 mètres, ils en ont cassé la partie supérieure, à 1,50 mètre du sommet, et l'ont clouée au mur, ce qui bloque définitivement le haut de l'entrée.

La herse sera relevée lorsque les aventuriers atteindront cette salle, sauf si l'alarme a été donnée. La corde qui la maintient en place est accrochée à un clou, du côté ouest. Si elle est détachée ou coupée, la grille tombera avec une grande force — les personnages qui se trouvent dans l'entrée devront effectuer un Test d'**I** (*Esquive* +10) pour ne pas encaisser un coup de **F** 6. Vous devrez ensuite déterminer de quel côté se trouve chacun d'eux. En cas de doute, un jet de dés vous permettra d'en décider : ils ont autant de chances d'être allés d'un côté que de l'autre. La herse peut être relevée avec une *Force* combinée de 15 points.

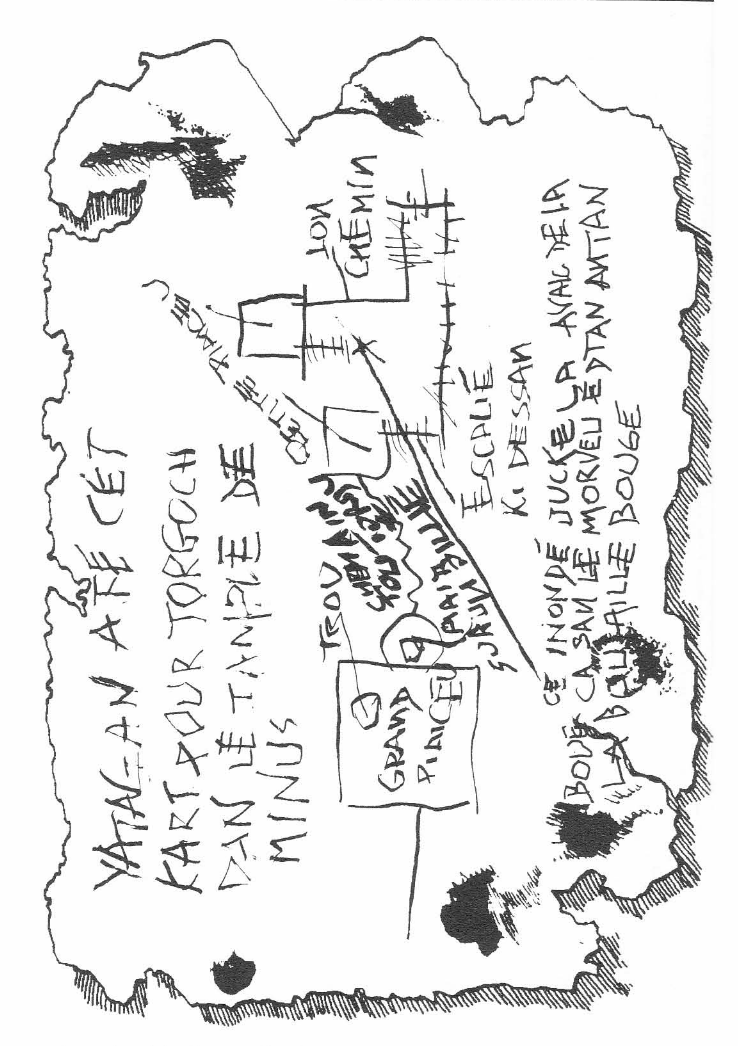
Le plafond de la salle est à 6 mètres de hauteur et les murs le rejoignent en formant une voûte. Les murs portent encore des traces de bas-reliefs datant de l'occupation naine, accompagnées de graffiti d'origine orque. Les demi-colonnes sculptées dans les murs devaient, à l'origine, donner l'impression d'une immense salle garnie de piliers dans la lueur vacillante des torches, au cours des cérémonies. Une multitude de petits trous dans les murs et le sol — que la poussière et les débris ont pratiquement remplis — permettaient de fixer ces torches. A l'extrémité nord, deux d'entre elles, que Rothnogg allume parfois, sont encore en place, à moitié brûlées. La pièce a autrement été débarrassée de tout ce que les Nains auraient pu laisser.

Le trou dans le sol (de 10,5 m de profondeur et 0,9 m de large) mène à la Salle des Sacrifices (zone 24). Vous déterminerez les chances qu'a chaque PJ de descendre par là sans se retrouver coincé, en raison de sa corpulence, de l'armure portée pendant la tentative et de son encombrement général.

L'oratoire proprement dit est situé au nord, sur une plate-forme naturelle surélevée de 1,80 m. L'accès se fait par une pente raide, grossièrement taillée sur toute la largeur de l'alcôve. Un lourd rideau rouge sombre masque l'entrée du passage menant à la zone 12.

Approximativement au centre du renfoncement, un piédestal de 90 cm de haut et 60 cm de large sort du sol de pierre. Une roche noire cristalline, de forme ovoïde et mesurant 60 sur 90 cm, est posée dessus. C'est en ce lieu que Kartagg Mordcheval a obtenu ce qui a semblé être un miracle et les Ogres le considèrent maintenant comme le saint des saints. En fait, ce n'était autrefois qu'un oratoire secondaire asservi au sanctuaire principal du niveau inférieur. La roche noire n'a aucun pouvoir, mais elle symbolise la pierre-monde dans laquelle, selon la légende, Grungni a sculpté le royaume nain.

Bien qu'elle ne soit pas magique, la compétence *Sens de la Magie* ou toute autre capacité similaire fera apparaître autour d'elle une aura produite



par le sort qui la fixe sur le piédestal. Les Ogres considèrent qu'elle est sacrée pour cette autre raison — malgré tous leurs efforts, ils n'ont pas réussi à l'arracher.

Ce sort sera annulé par la *Dissipation de la Magie* ou en appliquant à la pierre une *Force* totale de 33 ou plus. Notez qu'au plus quatre créatures de taille humaine peuvent se réunir autour d'elle en même temps.

Elle n'est cependant pas protégée des coups et peut donc être brisée (**R** 8, **D** 35). Lorsqu'elle perd son dernier point de **D**, le sort disparaît. La roche explose violemment et les éclats dont la cohésion était assurée jusque-là partent de tous les côtés. Quiconque se trouve à moins de 3 mètres du socle encaisse automatiquement 1D3 coups de **F** 2 (réduits de moitié en réussissant un Test d'**I**).

L'aura disparaîtra aussi et tout le monde pourra réaliser que la pierre n'avait rien de magique — visiblement, ce n'était pas le Cristal du Pouvoir, comme certains l'auront peut-être pensé. Cependant, si elle est intacte, un collectionneur ou un temple nain en donnera peut-être quelques centaines de Couronnes. Il sera sans doute difficile de la déplacer car elle est exceptionnellement dense et représente 550 points d'encombrement. Songez aussi que les Ogres la considèrent comme le foyer de leur sanctuaire ; ils n'aimeront *certainement* pas que quelqu'un s'y intéresse de trop près.

12. Quartiers de Krodogg

Autrefois vestiaire et antichambre de l'oratoire principal, cet endroit est réservé à Krodogg, le prêtre suppléant. Il y dort généralement pendant la nuit, mais ne le quitte que rarement lorsqu'il est éveillé, à moins qu'une cérémonie ne soit en cours dans la zone 11.

Le mobilier comprend une table, trois chaises, deux grands coffres anciens et plusieurs sacs et tonneaux. Le lit est composé de deux petites paillasses — il est dans l'angle nord-ouest et abondamment recouvert de

Les visages rieurs et souriants des gardes furent saisis par le Grand Forgeron et enchâssés pour l'éternité dans la pierre et le métal. Nul ne peut maintenant leur répondre, car le courroux les enflamme et ils brûlent de jeter la pierre aux blasphémateurs. Et pourtant Smed fit de plus grandes merveilles

fourrures. Une petite boîte fermée (**DS** 25), dont Krodogg garde la clé sur lui, est cachée dessous. Elle contient 25 CO, un collier en argent (5 CO) et un morceau de parchemin (*Document 4*).

Des couverts sont posés sur la table, au milieu de la pièce. Rothnogg et Krodogg mangent ici, quoiqu'ils condescendent parfois à prendre leur repas avec les gardes. Ils restent souvent là, assis, à essayer de tuer le temps, quand ils n'ont pas à officier dans des cérémonies. Les sacs et les tonneaux contiennent des aliments qu'ils ont prélevés dans la réserve principale pour leur propre usage et qui sont de meilleure qualité que ceux des gardes. Les coffres leur permettent de ranger le matériel confisqué aux prisonniers et dont les Ogres n'ont pas un besoin immédiat. Ils ne sont pas fermés, mais leurs loquets sont durs et rendent leur ouverture problématique (Test de **Dex**)

Le premier ne contient que des armes brisées et rouillées — dagues, épées courtes et autres — ainsi que des éléments d'armures, principalement de fer, que les Ogres ne peuvent pas intégrer aisément à leur propre tenue. L'autre leur sert à entreposer des objets d'usage général, sacs, pointes de fer, cordes, flacons, torches, vêtements, etc. Les Ogres s'en servent de temps en temps mais ne se soucient pas de la manière dont ils sont rangés et le matériel est donc dans l'ensemble en mauvais état.

Même si la plupart des affaires sont cassées, rouillées ou inutilisables, vous avez ici l'occasion de fournir aux aventuriers le matériel non-magique qui pourrait leur manquer, si vous êtes convaincu qu'ils vont en avoir besoin ; en particulier des cordes, de l'huile à lampe (à condition que les Ogres ne l'aient pas bue !), des pointes de fer, etc.

13. Quartiers de Rothnogg

Cette salle sert à Rothnogg à la fois de chambre et de bureau ; personne d'autre n'a le droit d'y pénétrer. Krodogg n'y est entré qu'en de rares occasions, et il n'était jamais seul. La porte est verrouillée en permanence et la clé est toujours sur Rothnogg. La pièce est suffisamment surélevée pour être hors d'atteinte de Xhardja, mais Rothnogg a vaguement conscience qu'une créature puissante rôde dans les environs ; il l'a même entrevue dans l'antichambre (zone 14).

Dans l'angle sud-ouest, un entassement de fourrures, de peaux et de chiffons forme le lit. Des étagères, taillées dans deux tiroirs, ont été fixées sur le mur nord et jouxtent quelques pointes de fer qui servent de portemanteaux pour les robes de cérémonie.

Les étagères sont garnies d'une douzaine de fragments de roches, certains ordinaires et d'autres aux formes ou aux couleurs fascinantes. Au milieu, une lanterne et un assortiment de pots de terre sont posés sur une table flanquée d'une chaise.

Un PJ ayant la compétence *Théologie* reconnaîtra — en réussissant un Test d'**Int** — que les roches, au nombre de 2D6+6, sont des icônes que Rothnogg utilise dans les cérémonies religieuses. Elles n'ont pas de propriétés magiques, mais un érudit pourrait en offrir 10 à 20 CO pièce. Un Ogre — et tout particulièrement un shaman — pourrait faire la même proposition, mais aurait tout aussi bien recours à la violence. Après tout, ces icônes ont forcément été volées quelque part et quelqu'un doit donc payer pour cela.

Les onze pots de terre sont tous fermés par des bouchons ou des chiffons. La plupart contiennent des poudres, mélanges d'herbes broyées et de terre — elles ne font que donner la nausée à ceux qui les avalent. Chaque flacon contient 5 doses et chaque dose avalée impose un Test d'**E** à -5. En cas d'échec, le personnage ne peut que vomir pendant 2D6 x 10 minutes. Trois pots contiennent cependant les préparations de base permettant d'obtenir des potions simples :

Poudre Jaune : 6 doses. Avalée pure, elle donne des nausées comme indiqué ci-dessus. Appliquée pure sur une plaie, c'est un simple désinfectant (+10 aux Tests d'**E** contre les infections ou les maladies dues aux blessures). Mélangée à une petite quantité d'eau, elle forme une pâte qui accélère la vitesse de cicatrisation des coupures (un tiers du temps normal de guérison).

Pate Brune : 4 doses. Avalée pure, elle provoque la nausée comme indiqué ci-dessus, mais avec un modificateur de -10 à tous les Tests d'**E**. Une dose mélangée à un demi-litre de bière produit une boisson soporifique brune et boueuse (Test d'**E** ou profond sommeil pendant 2D6 tours ; après cela le dormeur peut être normalement réveillé).

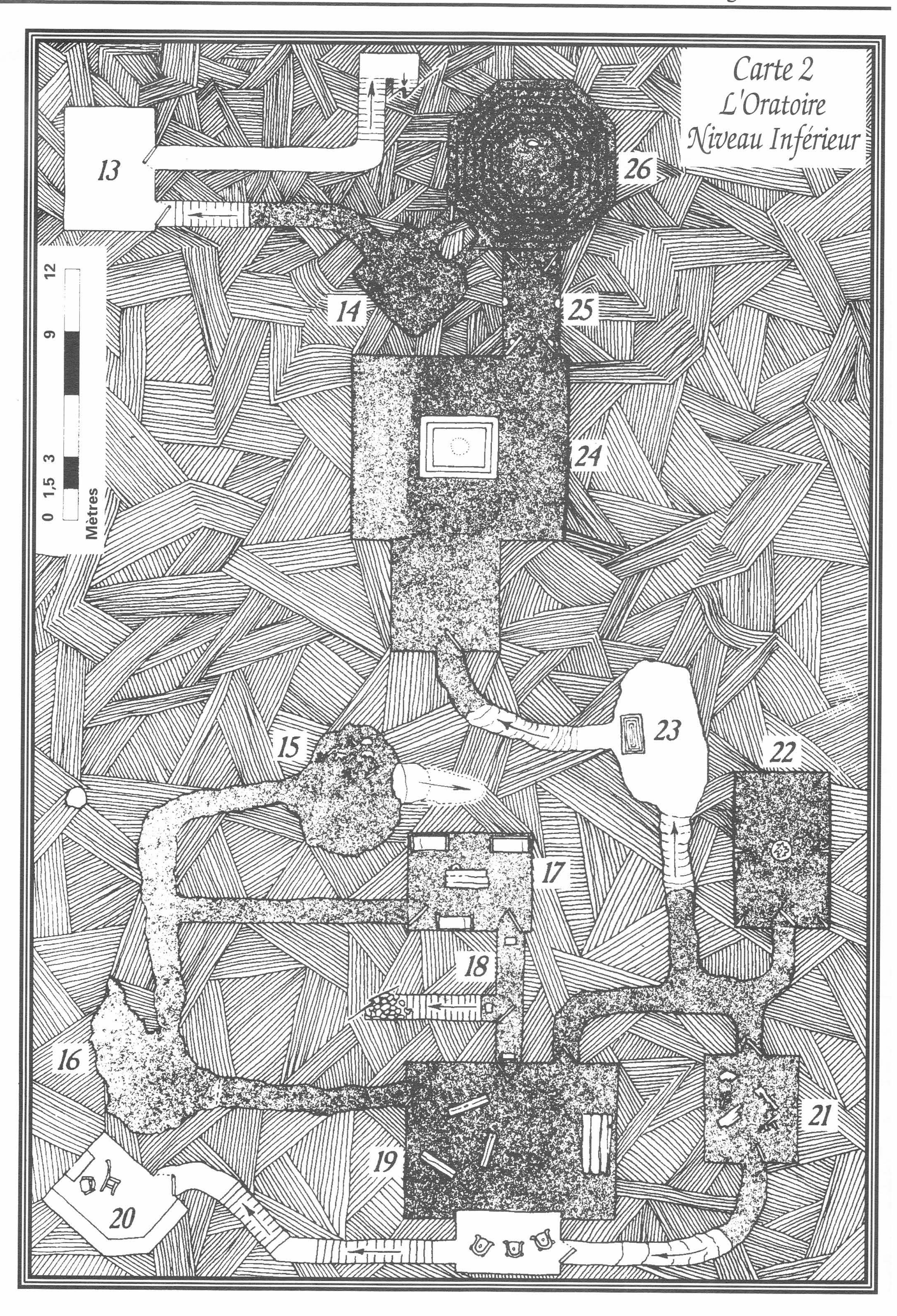
Granulés Mauves : 8 doses. Avalée pure, chaque dose compte comme deux doses de Lotus Noir (voir les *Stupéfiants* dans le livre de règles). Mélangée à un demi-litre d'eau, chaque dose produit une drogue doucement euphorique parfois utilisée au cours des cérémonies.

Derrière la plus haute des étagères, Rothnogg a creusé une excavation grossière dans le mur et il y a caché une petite boîte fermée à clé. La serrure est solide, selon les critères ogres (**DS** 15), et la clé est cachée dans une fissure à droite de la porte donnant dans la zone 14 (elle est barrée de ce côté-ci).

Le coffret contient une pierre rouge, grosse mais mal taillée, qui vaut 25 CO, ainsi que 47 CO et 26 Pistoles en monnaie, et une boîte à parchemins renfermant les *Documents 5* et *6*. Rothnogg n'a aucune idée de leur signification, mais il les garde parce qu'ils sont vieux, que ce sont des manuscrits et qu'ils sont probablement très, très importants.

Si les aventuriers parviennent à s'entendre avec les Ogres et font savoir qu'ils aimeraient explorer les lieux, Rothnogg tentera peut-être de leur vendre ces deux bouts de papier. Il en demandera au départ 100 CO, mais un bon marchandage le fera descendre jusqu'à 25 CO.

Partez du solstice d'hiver et suivez le soleil tout autour des pierres qui veillent. C'est ainsi que le chemin peut être ouvert. De là jusque vers leur cœur, et sentez la pierre sous vos pieds, mais brièvement, car votre voyage vient de commencer.


Carte 2
L'Oratoire
Niveau Inférieur
0 1,5 3 9 12
Mètres
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

Le Niveau Inférieur

Remarques Générales

Les derniers prêtres nains restèrent après le départ de leurs compagnons afin d'évoquer une créature de la Terre qui défendrait le temple et le Cristal de Terre face aux Orques. Comme pour toutes les actions impliquant les Pierres du Destin, le résultat ne correspondit pas tout à fait aux espérances...

La créature — un puissant Elémental du nom de Xhardja — est arrivée comme prévu, mais son champ d'action se limita au niveau où elle avait été appelée et elle ne put se libérer totalement de la roche.

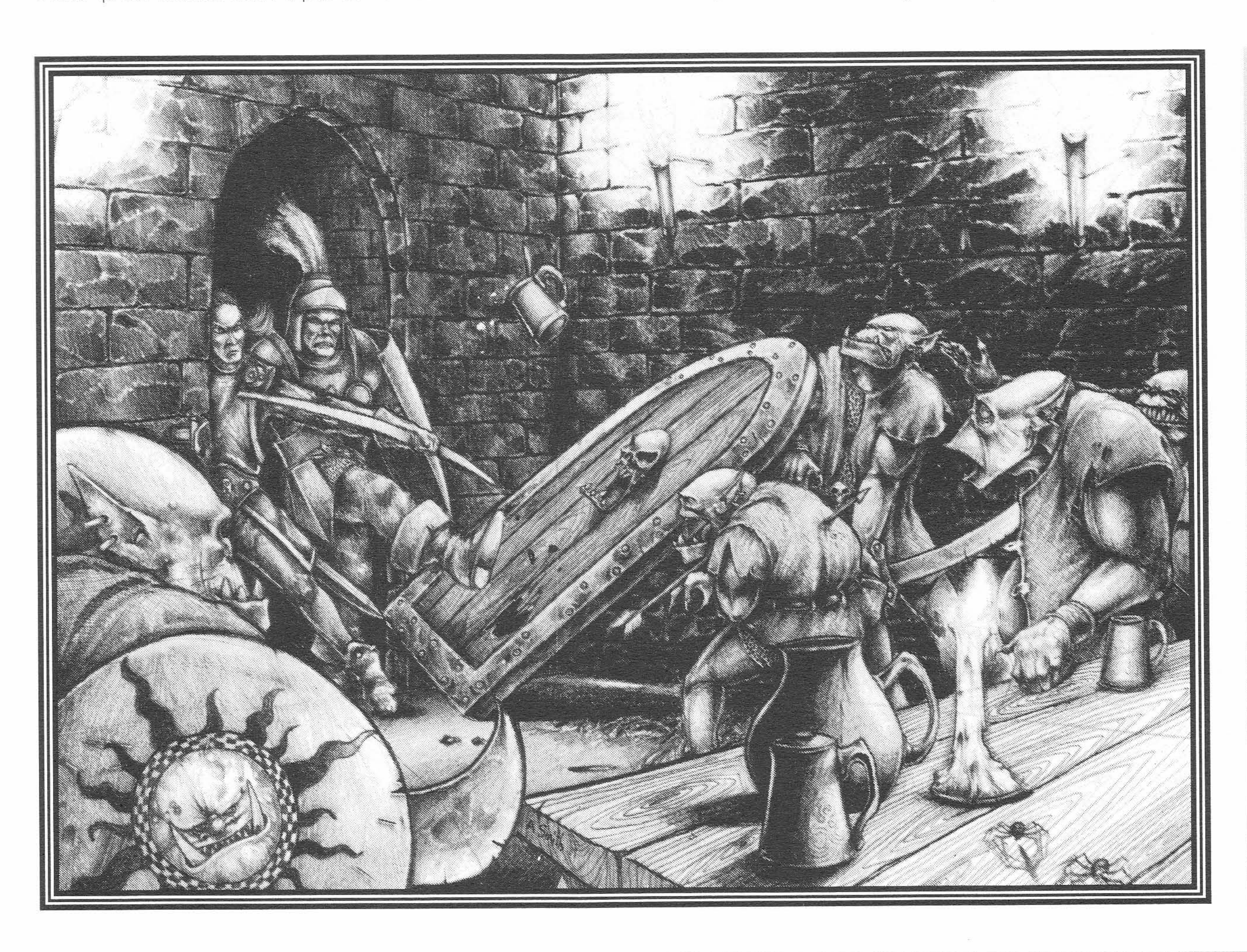
L'évocation eut aussi plusieurs effets secondaires. Le boyau (zone 6) apparut tel qu'il a été décrit dans *Le Niveau Supérieur*. Un certain nombre de petites créatures semblables à des vers vinrent en même temps que Xhardja et envahirent le niveau inférieur. Ces Vers de Boue sont à l'origine du dépôt gluant de boue malodorante qui recouvre en partie cette zone, car ils se nourrissent de roche et excrètent cette matière.

Cette vase marron foncé, à l'odeur légèrement acide et écœurante, ne se trouve qu'aux endroits situés à plus de 15 mètres en dessous de l'entrée des grottes. Les zones 18, 20 et 23 ne sont donc pas affectées, de même qu'une portion de la salle 24. Partout ailleurs, sa profondeur est de 60 cm. Les personnages qui entrent en contact avec elle subissent une réduction momentanée de -10 à -30 de leur **Soc**, en fonction de la quantité de matière malodorante qui les recouvre. Malgré l'odeur acide, la boue ne provoque pas de dommages physiques, bien que les aventuriers puissent avoir un autre avis ! Les déplacements dans cette substance sont difficiles, particulièrement pour les plus petites créatures ; le mouvement est affecté comme suit :

Taille de la Créature	**Mouvement**
Plus de 2,10 m	Deux tiers de la normale
1,20 - 2,10 m	Moitié de la normale
Moins de 1,20 m	Quart de la normale

Cette pénalité *s'ajoute* à celles indiquées dans le *Récapitulatif des Monstres et Trésors de l'Oratoire*. La boue inflige aussi une pénalité de -10 à tous les Tests d'**I** des personnages qui barbotent.

Sa présence a une autre conséquence : elle permet à Xhardja et aux Vers de Boue de se déplacer et d'attaquer. Bien que bloqué à ce niveau, Xhardja peut aller et venir librement dans la vase. Il est conscient de ce qui se passe dans les zones qu'elle remplit.



Xhardja

Xhardja bouge comme il veut dans la roche et la boue du deuxième niveau, mais il ne peut aller au-dessus de la vase. Il se déplace de 4 mètres par round et, bien qu'il soit donc plus lent qu'un personnage moyen (même ralenti par la boue), il peut emprunter le chemin le plus direct pour atteindre n'importe quel point du complexe.

Il est capable de repérer ceux qui sont en contact avec le "plafond" de sa zone d'opération (tous les endroits contenant de la boue) ; par exemple, s'ils quittent la zone 21 et se dirigent vers le nord, Xhardja les "perdra de vue" lorsqu'ils s'approcheront de la zone 23 puis les "retrouvera" lorsqu'ils descendront la pente menant en 24. Notez qu'il est assez intelligent pour prévoir qu'ils iront ensuite dans la salle suivante.

Sa tâche, telle qu'il la considère, consiste à détruire toute chose vivante dès qu'il prend conscience de sa présence. Il n'attaquera cependant pas sans réfléchir. Il tentera en premier lieu d'empêcher les intrus d'atteindre les zones 24-26 ; ailleurs, il attendra qu'ils se placent dans des positions vulnérables pour passer à l'action. Il sait qu'il n'est pas possible d'entrer en 26 depuis la salle 14, à moins que d'autres personnes ne se soient déjà rendues en 24 (voir la description de cette zone). Ses tactiques sont décrites dans certains endroits ; pour le reste, vous déterminerez ses actions en tenant compte de ses limitations sensorielles et de son mode de déplacement.

Xhardja ne montre jamais son corps. Il attaque avec ses tentacules qu'il essaie d'enrouler autour de ses victimes. L'imminence de son action est révélée par la boue qui se met à bouillonner ; peu après, 3-12 tentacules en jaillissent. Toutes les capacités de Xhardja sont indiquées dans le chapitre *Profils*.

Les Vers de Boue

Bien qu'ils n'infligent pas de dommages sérieux, ces parasites élémentaux peuvent représenter une véritable nuisance. Lorsqu'un PJ se tient dans la boue, il y a 10% de risques à chaque minute pour qu'un de ces vers s'accroche à lui. Ou, si vous préférez, ils attaquent chaque fois que l'action se ralentit.



Les vers de boue se nourrissent aussi de métal ; si l'un d'eux s'accroche à quelqu'un qui ne porte pas d'armure métallique sur les jambes (ou sur la partie du corps qui se trouve dans la vase à ce moment-là), il se détachera spontanément et ne provoquera qu'une légère irritation de la peau. S'il trouve du métal, il commencera son festin. En 4-16 (4D4) minutes, il se sera suffisamment déplacé dans un élément d'armure pour le rendre inutilisable. Le temps mis indique la taille de la créature — de 4 à 7 minutes, elle est grosse, de 8 à 12 minutes, elle est moyenne et de 13 à 16 minutes, elle est petite. Tant que les aventuriers sont dans la boue, leurs chances de repérer les vers sont de 1% par groupe de taille (petit 1%, moyen 2%, gros 3%). Hors de la boue, la probabilité passe à 5% par groupe de taille. Doublez ces chiffres si quelqu'un les cherche particulièrement ou nettoie ses bottes — la boue est si épaisse qu'ils peuvent aisément être pris pour des blocs accrochés aux vêtements. Une fois découverts, ils sont faciles à enlever et le moindre coup les tue.

14. Antichambre

Les prêtres nains attendaient dans cette pièce le moment d'entrer dans l'oratoire principal (zone 26) pendant les cérémonies. Les deux portes menant en 26 sont en pierre et irradient une forte aura magique. Elles n'ont apparemment pas de poignée, mais sont somptueusement sculptées. Elles font partie de l'enchantement élémental sur lequel repose l'ensemble de l'oratoire principal (mais ce n'est pas le même que celui qui lie Xhardja à ces lieux), ce qui les rend extrêmement difficiles à ouvrir sans le cérémonial exact qui est présenté dans la description de la zone 24.

15. Réserve

Logiquement, les aventuriers accéderont à cet étage par cette grotte. Au moment de leur fuite, les Nains l'ont complètement vidée de sorte qu'il n'y reste qu'une seule chose "intéressante" : les corps en partie décomposés de deux Ogres, à moitié plongés dans la boue. Ils portent des tuniques de cuir et des bottes, mais tout leur équipement métallique a été complètement dévoré par les Vers de Boue.

16. Salle Piégée

Les murs de cette salle sont dans l'ensemble à l'état brut, mais avaient visiblement commencé à être travaillés. Les Nains avaient entamé l'agrandissement du complexe à l'époque de la venue des Orques et cet endroit était le début de toute une nouvelle partie. Elle est restée inachevée et vide.

Avant de partir, les Nains ont piégé le passage menant à la zone 19. A l'endroit indiqué sur la carte, une corde est tendue à travers l'entrée, à 30 cm au-dessus du sol (et donc 30 cm sous la surface de la boue). Si cette corde est touchée, une herse acérée, logée sur le côté, sera projetée jusqu'à l'autre mur. Le personnage qui a déclenché le piège devra effectuer un Test d'**I** (*Esquive* +10) par tranche complète de 30 cm de sa taille. Chaque échec indique qu'une pointe a touché le malheureux, lui infligeant un coup de **F** 3 — modifié normalement par l'armure et l'*Endurance*.

Une fois en travers du passage, la herse sera solidement ancrée et ne pourra pas être repoussée. Les aventuriers devront tailler une ouverture (**R** 4, **D** 10).

Xhardja connaît l'existence de ce piège et s'en servira pour porter sa première attaque ; il donnera l'impression de surgir du renfoncement nord-ouest et profitera, si possible, de la confusion due à l'apparition de la grille pour bénéficier de l'initiative. Il tentera même de repousser les PJ vers elle pour les écraser dessus — une variante de la tactique du marteau et de l'enclume.

Assurez-vous de bien connaître la position de chacun avant que la mécanique se mette en action. Vous connaissez ces joueurs irritants qui insistent éternellement en disant que vous n'avez pas compris où leur

personnage se tenait — accordez-leur le temps de bien spécifier qu'ils étaient loin du piège, *puis* frappez-les avec quelques tentacules de Xhardja. Ou laissez-les échapper aux tentacules pour se précipiter sur le piège. Ensuite, installez-vous confortablement dans votre siège en arborant un air satisfait.

17. Quartiers des Prêtres

A leur départ, les Nains n'ont pas laissé grand chose dans cette pièce. De minuscules lits abîmés sortent de la boue, tels des îlots, à chaque extrémité du mur nord et contre le mur sud, et une table flanquée de quatre chaises se dressent au milieu. Des étagères sont fixées sur les quatre murs, à 90 cm de hauteur (30 cm au-dessus de la boue). Il n'y a apparemment rien d'autre. Tous les meubles, et en particulier les étagères, ont visiblement été frappés avec un gros objet contondant. Xhardja en est la cause, lorsqu'il les a cinglés de ses tentacules dans un effort désespéré pour échapper à son emprisonnement.

Un examen attentif de la table permettra de découvrir une cavité en son milieu, qu'il est possible d'atteindre en enlevant par dessous certaines planches mal ajustées. Lorsqu'elles sont retirées (une tâche aisée) un nuage de spores est libéré et sature l'air sur 1,50 m autour du meuble — une petite colonie de Moisissures Jaunes a réussi à se développer dans l'espace clos. Les Tests d'*Endurance* bénéficient d'un bonus de +10, en plus du modificateur de +10 dû à l'*Immunité contre les Poisons* et aux autres protections.

Le compartiment secret, de 45 cm de côté pour une profondeur de 2,5 cm, paraît vide à l'exception des moisissures. Une fouille soignée (à moins que le personnage qui l'examine ne possède le *Sens de la Magie*) permettra de découvrir un anneau de fer coincé dans une petite fente. Il a presque les mêmes effets que l'*Amulette d'Adamantine* : il augmente l'*Endurance* du porteur de +2, mais le score ne peut cependant pas dépasser 7.

18. Passage Piégé

Cet escalier menait autrefois à la zone 4 du niveau supérieur, mais, avant leur départ, les prêtres nains l'ont bouché avec des rochers. Ils l'ont aussi piégé à la base afin de le rendre parfaitement infranchissable.

Ce piège comprend trois déclencheurs, tous situés dans le sol aux endroits indiqués sur la carte. Ils sont magiques et ne peuvent être ni découverts ni désarmés par des moyens conventionnels. Un PJ ayant le *Sens de la Magie* et qui cherche *spécifiquement* des traces de magie dans le passage détectera une faible aura au niveau des déclencheurs — si quelqu'un tente d'identifier ou de dissiper la magie, vous jugerez de l'efficacité de son effort en vous montrant indulgent si le groupe a déjà connu de grosses difficultés.

Le piège est activé en deux temps. Marcher au pied des marches l'arme ; à partir de là, il suffit qu'un poids supérieur à 50 points d'encombrement passe sur un des deux autres déclencheurs pour le mettre en action. De lourds panneaux renforcés descendent devant les portes donnant dans les zones 17 et 19. Les personnages qui se tiennent dans les encadrements doivent réussir un Test d'**I** (à +10, grâce à la lenteur relative des battants) pour éviter d'être touchés. En cas d'échec, ils encaissent un coup de **F** 5.

Un PJ peut tenter de se placer sous le panneau pendant sa descente afin de stopper le mouvement. Il doit tout d'abord se trouver effectivement dans l'encadrement et réussir un Test d'**I** à +10 pour se saisir de la grille. *Ensuite*, le joueur fait le total de l'encombrement de son personnage — si vos joueurs ne sont pas très à jour, c'est l'occasion de faire une pause bien méritée. Le panneau représente 400 points d'encombrement, que vous ajouterez au total du PJ. Soustrayez sa capacité de transport (**F** x 200 pour les Nains, **F** x 100 pour les autres). Le PJ devra alors effectuer un Test de *Force*, avec un modificateur de -1 par tranche de 10 points d'encombrement restante — soyez impitoyable en arrondissant au plus haut. Si le test est un échec, il n'arrive pas à retenir sa charge et encaisse un coup de **F** 5.

Une fois descendus, les panneaux ne peuvent plus être bougés. Une ouverture peut être découpée (**R** 5, **D** 20). Ils sont assemblées avec des clous métalliques. Les plus bas ayant été dévorés par les vers de boue, les deux portes sont relativement fragiles dans la partie inférieure, sur une hauteur de 60 à 90 cm et assez faciles à briser (Test de **F**, *Travail du Bois/Technologie* +10).

19. Salle Principale

Cette pièce était à la fois une salle d'audience et une sorte de salle d'attente pour tous ceux qui souhaitaient entrer dans l'Oratoire.

Le plafond se trouve à 5,40 m au-dessus du sol de la partie la plus importante. L'extrémité sud est occupée par une tribune surélevée de 1,80 m (1,20 m au-dessus de la boue) que longe un parapet de 22,5 cm et ses murs sont couverts de draperies bleu foncé, presque totalement décomposées et qui tomberont en poussière si elles sont manipulées avec le moindre geste brusque.

La partie basse est garnie de bancs de bois simples et d'une grande table. Les bancs ne dépassant pas 30 cm de haut, ils sont complètement recouverts par la boue et pourraient surprendre les personnages qui les heurteront accidentellement. Les vers de boue en ayant rongé les clous et les parties métalliques, ils se désagrégeront s'ils sont déplacés. Trois petites chaises, elles aussi de 30 cm de haut mais dont les dossiers sont artistiquement sculptés, sont placées sur la tribune.

La porte orientale du mur nord (qui donne sur les zones 21-23) est barrée à l'extérieur et doit être forcée (**R** 4, **D** 9). Le couloir sud-est, qui va de la tribune à la zone 21, s'enfonce doucement dans la boue ; Xhardja peut donc attaquer dès que les aventuriers atteignent l'angle.

20. Bibliothèque

Autrefois, cette salle renfermait une collection inestimable de livres, de parchemins et autres documents. Les Nains l'ont vidée lorsqu'ils ont abandonné les lieux et il ne reste que quelques objets.

Au milieu de la pièce, deux petites tables sont flanquées d'une chaise chacune. Trois étagères longent les murs sud et est (elles courent de l'angle nord-est à celui du sud-ouest, sans interruption dans l'angle intermédiaire). Au milieu du mur ouest, une étagère plus importante servait de bureau. Deux chaises sont placées devant.

Un globe de cristal brut poli, fixé au plafond, émet une lumière douce dans l'ensemble de la pièce. Avec de grandes précautions, il est possible de le décrocher. Les joueurs devront décrire précisément la méthode employée, puis le personnage qui effectue la tentative devra réussir un Test de **F**, avec un modificateur pouvant aller jusqu'à +/-30, selon votre estimation de la qualité de leur méthode.

En cas de succès, la sphère sera libéré, mais le test devra être répété. S'il est une nouvelle fois réussi, elle sera détruite. Une fois libérée, elle continuera d'éclairer en s'affaiblissant régulièrement pendant 2 ou 3 ans.

Divers objets sont restés sur les étagères — des morceaux de parchemins inutilisés et pourris, des plumes et des pointes brisées, un flacon d'encre vide, des pierres aux formes étranges qui servaient de presse-papiers, etc. — mais rien n'a de valeur. Une fouille approfondie permettra de découvrir qu'une partie de l'étagère du milieu, sur le mur sud, n'est pas fixée. Une fois tirée, elle laisse apparaître une cavité secrète dans laquelle se trouvent les *Documents 7* et *8*. Ces deux parchemins font référence aux rituels à accomplir dans la zone 24 pour ouvrir la porte magique de l'oratoire intérieur.

Le *Document 7* est particulièrement fragile et risque de tomber en morceaux s'il n'est pas manipulé avec un soin extrême. Si les joueurs vous disent qu'il est délicatement manipulé, le personnage qui le tient doit réussir un Test d'**I** pour éviter sa désintégration. Dans ce cas, donnez le document intact. Sinon, déchirez-le en suivant les marques indiquées avant de le remettre. En comparaison, le *Document 8* est relativement solide.

21. Salle d'Audience

Autrefois, les prêtres accordaient ici des audiences privées avant de laisser entrer les visiteurs dans l'oratoire (afin de savoir ce qu'ils désiraient) ou après une cérémonie (pour interpréter les présages). La pièce ne contient plus que trois chaises, une table et deux bancs, tous renversés par Xhardja. Comme les bancs de la zone 19, ils sont recouverts de boue et toutes les garnitures métalliques ont été dévorées par les vers. La porte sud, qui mène vers la tribune surélevée de la zone 19, est barrée de l'intérieur.

22. Antre de Xhardja

L'évocation de Xhardja a été accomplie dans cette pièce et une grande partie de son pouvoir y est concentrée. L'Elémental a scellé la porte en arrachant aux murs un rocher de 1,20 mètre et en le calant contre le battant. Les aventuriers ne pourront donc pas la forcer, mais ils peuvent en défoncer la partie supérieure (**R** 3, **D** 7) et se faufiler dans la pièce. Xhardja — c'est bien compréhensible — tient à protéger cet endroit plus que le reste ; c'est pourquoi il attaquera tous les intrus. Sa tactique préférée consiste à se manifester dans le couloir pour les entasser contre la porte bloquée.

Avant l'évocation, les prêtres ont dépouillé cette salle de pratiquement tout son mobilier, à l'exception de ce qui était nécessaire à leur projet. Un cristal blanc de forme étrange est posé sur un piédestal de 90 cm de diamètre et 60 cm de hauteur, au centre de la pièce. Une lumière irrégulière luit en son cœur et semble pulser lentement. Dans chaque angle et au milieu des murs est et ouest, une pointe de fer s'enfonce dans la paroi. Un éclat de cristal bleu-gris y est suspendu par une lanière de cuir — ces pierres luisent au même rythme que la blanche. Les murs sont lacérés et marqués de milliers d'éraflures indépendantes les unes des autres — certaines de plusieurs centimètres de profondeur — qui composent des courbes et des circonvolutions apparemment dénuées de sens.

Ce *n'est pas* le Cristal de Terre qui est au milieu, quoi que puissent penser les aventuriers. C'est la source du pouvoir de Xhardja qui concentre les énergies élémentales dont il se nourrit. Il est très dangereux de le toucher — cela fait perdre des *Points* de *Force* et de *Magie* que le cristal absorbera pour nourrir l'Elémental : 1 point de chaque au premier round, 2 au deuxième, 4 au troisième, etc. Les enchanteurs peuvent tenter un Test de **FM** pour résister à cette déperdition. Le contact du cristal par l'intermédiaire d'objet métallique provoque aussi ce phénomène, mais avec un Test de **FM** à +20 pour résister, quel que soit le personnage concerné. Les points de *Force* perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour, ceux de Magie ne peuvent pas être repris par les méthodes normales.

Si Xhardja saisit un ou plusieurs personnages avec ses tentacules, il les projettera systématiquement contre le globe (une fois par round), pour se nourrir de leur énergie vitale. En plus du drain de caractéristiques, chaque impact inflige un coup de **F** 2 — Xhardja modère ses coups afin que la victime ne meure avant l'absorption totale de son énergie vitale.

Pour le priver de son pouvoir, la pierre doit être brisée — toute tentative pour la toucher réussit, mais ses caractéristiques sont **R** 8, **D** 50. Les sorts tels qu'*Effondrement* et *Démolition* l'affectent normalement, mais il faudra plusieurs incantations pour la détruire. La *Dissipation de la Magie* interrompra ses fonctions pendant 1 round, au cours duquel les points de **D** seront divisés par 5 (arrondis au plus bas).

Si le cristal est cassé, Xhardja ne pourra plus régénérer ses points de *Blessure* perdus et son mouvement sera réduit de moitié. Il perdra aussi automatiquement 5% de son score en *Blessure* par jour jusqu'à ce qu'il soit détruit dans ce monde et renvoyé là d'où il vient. Il le sait et, dans ce cas, il feindra la mort pour économiser ses pouvoirs, dès lors limités, jusqu'à la bataille finale dans la zone 26 qui a pour enjeu la défense même du Cristal de Terre. Il combattra alors jusqu'à l'extermination.

Les éclats bleus ont servi de focalisateurs lors de l'incantation des Nains et ne sont pas affectés par le destin du cristal. Ils continueront à luire et à pulser, quoi qu'il arrive. Un choc assez fort peut les détruire (**R** 8, **D** 1 chaque).

23. Antichambre

Des marches grossières mènent à cette petite salle qui se trouve 3 mètres au-dessus du niveau de la boue. Les gardes qui l'occupaient autrefois étaient

Ceux qui demandent audience à notre Seigneur doivent tout d'abord lui faire une offrande. Un corps doit être lancé de sorte que son sang tombe et mouille les lèvres de notre Seigneur, rougissant le centre de la plinthe ainsi que ses bords supérieurs. Les yeux qui veillent sans relâche sur le sol doivent être aveuglés par une rouge offrande de vie afin que notre Seigneur ne soit pas distrait de son festin.

Puis les gardiens ensemble doivent être frappés par trois fois pour annoncer les nouvelles entrées. Si cela est fait notre Seigneur alors sera prêt à recevoir des invités et à répondre à leur demande. Mais la légende d'hospitalité exige que le passage ne soit accordé que lorsque la requête a été formulée. Donc lisez les mots qui sont donnés et les rochers entendront et répondront. Ici l'offrande sera reçue et le chemin ouvert.

Quelques mots de conseil qui devraient être pris en compte : Ne demandez pas plus que ce qui a été donné. Et ne touchez pas sous peine d'être touché en retour, car il est dit que ce que notre Seigneur reçoit, il le rendra en son temps, au décuple et plus.
Offensez nos valeurs ou profanez nos lieux et vous serez damné. Tous les visages se tourneront avec haine vers ceux qui tentent de fuir impunis, ils seront brûlés et bannis à jamais de ce lieu. Gardez-vous bien de toute menace adressée à tout ce qui est sacré aux yeux de notre Seigneur dans la salle octogonale sur…

chargés de contrôler l'accès à l'oratoire intérieur (zones 24-26), tout simplement en couvrant ou en dégageant une fosse creusée devant l'issue ouest de la salle. Avant de s'enfuir, les Nains ont détruit la plaque et créé une illusion sur le trou pour le rendre invisible, donnant l'impression que le sol est parfaitement continu.

La fosse est profonde de 7 mètres, large de 1 mètre et longue de 1,50 mètre. L'illusion qui la recouvre peut être normalement percée et, en ce qui concerne les modificateurs, est considérée comme étant de troisième niveau. Lorsqu'ils l'auront découverte, les aventuriers n'auront sans doute pas de mal à sauter par dessus ou à la contourner.

24. Salle des Sacrifices

Contrairement à la majorité des cultes de leur race, les Nains de Kadar-Helgad avaient recours aux sacrifices de sang dans certaines de leurs cérémonies. Peut-être est-ce la présence du Cristal de Terre qui a ainsi perverti le sanctuaire d'une légère marque du Chaos, peut-être la cause de cette corruption était autre. Les aventuriers n'auront pas l'occasion de rencontrer des membres actuels du culte avant longtemps, aussi nous vous en laissons la libre interprétation — vous pourriez même vous servir de cette particularité pour développer la campagne.

Le plafond est à 4,50 m du sol et les murs sont couverts de bas-reliefs représentant des Nains dans des scènes d'adoration. Le milieu de la pièce est occupé par un piédestal de 1,50 m de haut entouré de marches. Seule la partie supérieure, de 90 cm, émerge de la boue. Sur ce socle, une cage circulaire, de 90 cm de diamètre, s'élève jusqu'au plafond. Les barreaux de fer qui la composent, de 5 cm d'épaisseur et placés à des intervalles de 15 cm, sont ancrés aussi bien à la base que dans le plafond et la rendent très solide (**R** 5, **D** 12 pour chaque barreau, toute action sur eux subit une pénalité de -30 à cause de la position de la cage). Le puits qui s'ouvre dans la zone 11 aboutit directement à son sommet.

Les portes du mur nord mesurent 3 mètres de haut sur 1 mètre de large. En leur centre, deux grotesques faces de Nains à l'air méchant ont été sculptées — chacune d'elle atteint environ 1,20 m de haut. Ces deux visages sont vraiment hideux, couverts de furoncles et de tumeurs, bouche béante comme pour hurler de terreur ou rire sauvagement. Les battants sont des blocs de pierre de 45 cm d'épaisseur recouverts (y compris les visages) d'une couche de bronze. Sous la surface de la boue, cette pellicule a été dévorée.

Les portes sont dotées d'un enchantement aussi durable que puissant qui agit depuis la construction du site et puise son énergie dans les forces telluriques qui le traversent. C'est l'ultime protection contre les intrusions et la profanation. Aucune méthode ordinaire ne permet de les ouvrir car elles ne se déplaceront qu'après l'accomplissement d'un rituel très précis. Il est totalement vain d'essayer de les pousser ou de les faire céder. Il est tout aussi inutile de vouloir les démolir — le placage de bronze s'écaillera, mais la pierre ne gardera pas la moindre trace des coups (en supposant qu'un choc soit assez puissant pour l'entamer, elle se reconstituera immédiatement sous sa forme antérieure). Tant que le rituel n'aura pas été correctement exécuté, les portes resteront solidement enracinées dans le sol, les parois et le plafond — un mur solide de roc auto-cicatrisant.

La cérémonie à accomplir est décrite dans les *Documents 7* et *8* de la bibliothèque (zone 20). Si les aventuriers ne s'en sortent vraiment pas, vous pouvez leur permettre de passer par une méthode magique — par exemple, un personnage fait disparaître le pouvoir de régénération pendant un round grâce à la *Dissipation de la Magie* pendant qu'un autre intervient avec le sort *Démolition*, *Effondrement* ou tout autre sort similaire qui permet de percer un trou. N'acceptez cependant cela qu'en tout dernier recours, si les aventuriers semblent craquer complètement devant les portes. N'ayez pas peur de les faire se remuer !

La Cérémonie

La cérémonie *doit* être exécutée exactement telle qu'elle est décrite sur le *Document 7*, et dans le bon ordre. Cela s'avérera peut-être difficile si le parchemin s'est désagrégé et que les aventuriers l'ont mal reconstitué.

Pour commencer, un sacrifice de sang doit être réalisé. Une offrande est placée dans la cage et son sang doit couler sur le sol. La créature doit

Prenez garde, ô puissances de la pierre et de l'acier !
Et ne me refusez pas le passage.

Je suis venu à vous, en digne héritier de Grungni, lui qui,
le premier, a ouvert la voie souterraine.

Je ne connais ni le déshonneur
ni la couardise ni la traîtrise.
Mon âme ne fléchit pas sous le poids de la honte.

J'ai accompli tout ce que l'on attendait de moi, aussi ouvrez
le chemin jusqu'à moi et ne me retardez plus.



être intelligente, vivante ou tout juste morte — les animaux ne conviennent pas. Cette condition pourrait être délicate à respecter à moins que l'un des PJ se porte volontaire. La quantité de sang nécessaire correspond à 2 points de *Blessure* — un pour la plate-forme et un pour les deux marches extrêmes. Pour entrer dans la cage, la victime doit passer par le puits, ce qui peut aussi présenter quelques difficultés, à moins que les aventuriers ne réussissent à tordre les barreaux ou à trouver une proie particulièrement mince.

Ensuite, du sang (pas forcément de la même origine) est étalé sur le bord de la marche supérieure du dais et sur les yeux des petites silhouettes gravées sur la marche la plus basse. Etant plongées dans la boue, elles ne sont pas visibles ; les PJ vont devoir faire preuve d'une grande ingéniosité pour arriver à barbouiller de sang des yeux engloutis sous 60 cm de boue.

Puis les visages des portes doivent être heurtés, *simultanément*, six fois — de préférence en deux fois trois coups. Vous ne devriez pas trop insister sur ce point si les aventuriers ont besoin de souffler. Enfin, la déclaration du *Document 8* doit être lue, à voix haute et en khazalide.

Après la lecture du parchemin — en supposant que la cérémonie ait été correctement exécutée — un grondement retentit sous le sol. Le fond de la cage s'escamote et laisse paraître un puits de 1 mètre de diamètre. Si la victime du sacrifice est toujours vivante et dans la cage, elle devra réussir un Test d'**I** pour ne pas tomber de 10 mètres sur une série de piques qui représentent 1D6 coups automatiques de **F** 3, sans oublier les dommages dus à la chute. Le puits se referme ensuite — la roche semble couler pour refermer l'orifice — et des grincements se font entendre dans les profondeurs de la terre. C'est le "festin" évoqué dans le *Document 7* — la terre mâche sa victime. Si la cage était vide, tout objet représentant plus de 200 points d'encombrement qui sera jeté dans le puits provoquera aussi le phénomène.

La cérémonie est alors achevée. Les portes séparant les zones 24 et 25, et les zones 14 et 26, s'ouvrent. Ceux qui les observeraient remarqueront que des fissures se forment en suivant leur contour tandis qu'elles se désolidarisent de la roche. Au bout de cinq secondes, elles sont complètement indépendantes et pivotent.

25. Passage

Les portes sud ne peuvent être ouvertes que par la cérémonie de la zone 24. Elles rejoignent le mur et semblent se fondre dans la roche — il est effectivement impossible de les refermer normalement, tout comme il était impossible de les ouvrir. Les deux jeux de portes sont décorés des mêmes visages menaçants.

Sur chaque mur, deux piliers sculptés encadrent un bas-relief semblable. Lorsque les aventuriers dépasseront le deuxième groupe de colonnes, les battants nord s'écarteront pour révéler l'oratoire intérieur (zone 26) et iront à leur tour se fondre dans les murs. Ils sont aussi ornés de visages de chaque côté.

Ce passage est gardé par un piège magique qui ne se déclenchera que si des intrus réussissent à y pénétrer sans accomplir intégralement la cérémonie, ou s'ils commettent des actes sacrilèges ou toute autre impiété. Les deux doubles portes se refermeront en claquant. Les faciès sculptés commenceront à émettre un horrible bruit de lamentation dont l'intensité augmentera progressivement jusqu'à devenir complètement assourdissant (-10 à tous les tests, le bruit constant provoquant une certaine distraction).

En même temps, le plaquage de bronze qui recouvre les visages se mettra à luire et chauffera progressivement jusqu'à couler lentement le long des murs. Quiconque le touchera perdra 1D4 points de *Blessure* du fait de la brûlure, sans tenir compte de l'armure ni de l'*Endurance* ; chose étonnante, la température ne changera pas dans le passage.

Lorsque le bronze sera à demi liquéfié, (après avoir chauffé pendant une minute), chaque visage gonflera ses joues et projettera le métal en fusion suivant un cône de 3,60 m de long et 1,80 m de large à la plus grande

extrémité. Un personnage peut parfaitement être atteint par plusieurs jets, comme le montre le diagramme ci-dessous.

Ceux qui sont touchés encaissent automatiquement un coup de **F** 4 à chaque round (doublé s'ils portent des matériaux *inflammables*) pour chaque jet qui les affecte. Les protections magiques contre le feu fonctionnent normalement contre le métal fondu. Les armures assurent une protection normale, mais en suivant les règles des dommages dus au feu (voir **WJRF**). Les boucliers ne protègent que d'un côté ; tout bouclier de bois non-magique sera détruit si un jet inflige des dégâts supplémentaires. Certains personnages peuvent s'abriter derrière leurs compagnons. Dans ce cas, réduisez les dommages de moitié par personne se trouvant dans la ligne du jet.

Ces projections durent 6 rounds, jusqu'à ce que la réserve de bronze s'épuise. Les visages surchauffent, la roche commence à luire faiblement puis explose en projetant des échardes de pierre, ce qui provoque les mêmes effets que le sort *Assaut de Pierres* et affecte tout le monde.

Lorsque le piège aura été activé, les portes resteront fermées. Les personnages qui seront encore dans la salle 24 auront la possibilité de les rouvrir, ou ceux qui sont enfermés pourront tenter de creuser un tunnel d'une façon ou d'une autre — par exemple en associant les sorts *Dissipation de la Magie* et *Démolition*.

Ce piège particulièrement vicieux a été conçu pour éliminer le plus hardi des intrus, car telle était la volonté des prêtres nains. Si les aventuriers le déclenchent, ils n'y survivront sans doute pas tous — mais le *Document 7* les a avertis et ils auraient dû faire en sorte de ne pas se mettre dans cette situation. Le Cristal de Feu, et un peu de chance, permettront peut-être à certains de réchapper à cette tempête incendiaire.

26. Oratoire Intérieur

Nous voici dans le cœur de Kadar-Helgad. Si les aventuriers y parviennent sans avoir d'abord détruit Xhardja, ce dernier attaquera avec tous les moyens dont il dispose — un seul camp sortira vivant de cet endroit.

La salle arbore la forme d'une vasque de gradins octogonale. Chaque marche mesure 45 cm de large et 30 cm de haut si bien que la partie centrale est recouverte par 3 m de boue. Le plafond est à 3 mètres au-dessus de la surface de la boue, sur les bords, mais il est taillé des mêmes marches que le sol — au centre, il est à 5,40 m, ou 8,40 au-dessus du sol.

Toutes les surfaces visibles (y compris les portes menant en 14 mais pas celles menant en 25) sont rouge foncé. C'est de la peinture, mais si les joueurs veulent croire qu'il s'agit de sang séché, ne les détrompez pas...

Une représentation stylisée de la montagne aux trois sommets orne le mur nord. La peinture des six autres murs semble irrégulière et tachetée, mais seul un examen approfondi sous une bonne lumière permettra de voir que, au milieu de chaque panneau, les zones sombres dessinent grossièrement la silhouette d'un humanoïde de près de 2,40 m de haut.

Près des marches nord, une colonne de pierre irrégulière s'élève de 1 mètre au-dessus de la boue. Si les aventuriers parviennent à l'examiner, ils remarqueront qu'elle ne fait qu'un avec le sol. Elle est couverte de runes et d'autres symboles mystérieux — ils sont spécifiques au culte qui était pratiqué dans cet endroit et n'ont pas d'autres significations que celles que leur attribuaient les fidèles d'alors. Les aventuriers ne pourront pas les interpréter.

Cette roche permettait aux prêtres nains de prononcer des augures — les questions étaient posées après un sacrifice et les réponses se formaient sur la surface de la pierre. Les questions et les réponses se font toujours en khazalide — la pierre ignore tous les autres langages. Leur nombre et leur complexité sont déterminés par la quantité et la qualité des sacrifices : un humain (7 points de *Blessure* de sang) permet une question simple, etc.

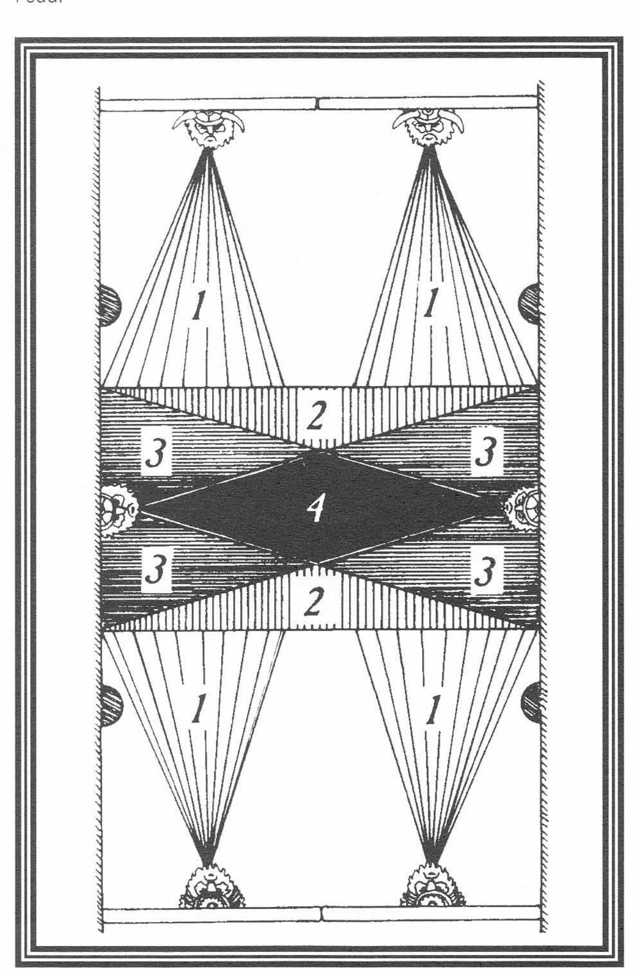
La pierre n'est pas omnisciente mais peut répondre à une grande variété de questions, en particulier celles se référant à la terre et à qui se passe sous le sol. Elle ne peut pas prédire l'avenir, mais ses conjonctures ont beaucoup plus de chances de se révéler exactes que celles des mortels. Les réponses sont extrêmement sibyllines et ne peuvent être déchiffrées que par un prêtre entraîné, bien que des profanes puissent avoir une vague idée de leur signification. Elles restent apparentes jusqu'à ce que la question suivante soit posée, mais s'atténuent cependant avec le temps.

Dans cette salle, plusieurs actions peuvent déclencher le piège du passage 25. La plus évidente consiste à toucher la pierre d'une manière quelconque — le piège part alors automatiquement. Poser des questions rusées pour que la colonne fasse la preuve de ses capacités, insulter les dieux nains ou les pouvoirs de la terre, blasphémer, tout cela aura le même effet. Si la première des actions citées n'a de conséquences qu'au niveau de la zone 25, les autres amèneront une autre source de danger à se manifester — l'Homme de Pierre. Il est bon de préciser ici que les portes donnant en 14 ne se ferment pas — à l'origine, c'était pour que les prêtres puissent s'enfuir, éventuellement en emmenant le coupable avec eux, s'il avait de la valeur. Une fois clos, ces battants sont scellés comme précédemment.

L'Homme de Pierre

Si, par leurs actes, les PJ activent le piège, les portes du passage se refermeront en claquant et les événements décrits précédemment se produiront. Au même moment, la pierre se mettra à vibrer et les silhouettes floues des six pans de mur deviendront plus nettes.

Après quelques secondes, ces formes humanoïdes brumeuses sortiront et flotteront jusqu'au-dessus de la colonne ; là, elles fusionneront. Pendant ce temps, il ne sera pas possible de les endommager, de quelque manière que ce soit. Ces représentations irréelles ne sont là que pour témoigner du sort d'évocation qui est en cours. Dès qu'elles se seront réunies, des grincements et des craquements retentiront dans le sol et l'Homme de Pierre émergera de la roche juste devant le pilier, tel un nageur sortant de l'eau.



L'Homme de Pierre, qui mesure 3,60 m, ressemble à une statue inachevée. C'est une forme humanoïde de pierre, sans visage ni autre détail. Il attaquera immédiatement le ou les offenseurs et combattra jusqu'à ce que lui ou ses adversaires soient détruits. De plus amples informations sont fournies dans le chapitre *Profils*.

Le Cristal de Terre

Vous avez sans doute remarqué, peut-être avec un peu d'inquiétude, que nous sommes arrivés dans la dernière salle de l'Oratoire et que le Cristal de Terre n'a pas encore été mentionné. Mais où se trouve donc l'objet de la quête des aventuriers ?

Il y a un siècle, après son évocation, Xhardja a reçu deux ordres : défendre le complexe contre les intrus et assurer la sécurité du Cristal de Terre. Pour cela, il l'a placé dans la colonne de pierre. Plusieurs indices permettront de découvrir cette cachette :

Tout d'abord, les PJ devraient avoir en leur possession le Cristal de Feu, découvert au cours de **FdM**. Celui-ci aura un éclat étonnant dans cette salle — bien plus intense que nulle part ailleurs — et dès qu'il se trouvera à moins de 30 cm de la base de la colonne, il projettera une lumière presque aveuglante. Si vous vous sentez extrêmement généreux, la pierre répondra en se mettant à luire.

D'autre part, le fait que Xhardja se sera probablement battu jusqu'à la mort dans cet endroit devrait donner aux joueurs une idée de son importance.

Enfin, si les aventuriers comprennent la fonction prophétique de la colonne, une des premières questions qu'ils songeront à poser concernera certainement l'emplacement du Cristal ; la réponse sera : « *Dedans.* »

Le pilier peut être détruit par la force (**R** 8, **D** 35) ou par la magie. Le sort *Dissipation de la Magie* en fera exploser la base, car elle ne peut pas occuper le même espace que le Cristal sans aide magique. Au moment où la colonne sera détruite, l'Homme de Pierre tombera en poussière et le Cristal de Terre pourra être découvert parmi les débris.

Final !

La victoire sur l'Homme de Pierre et la découverte du Cristal de Terre devraient donner à cette aventure une conclusion heureuse, mais...

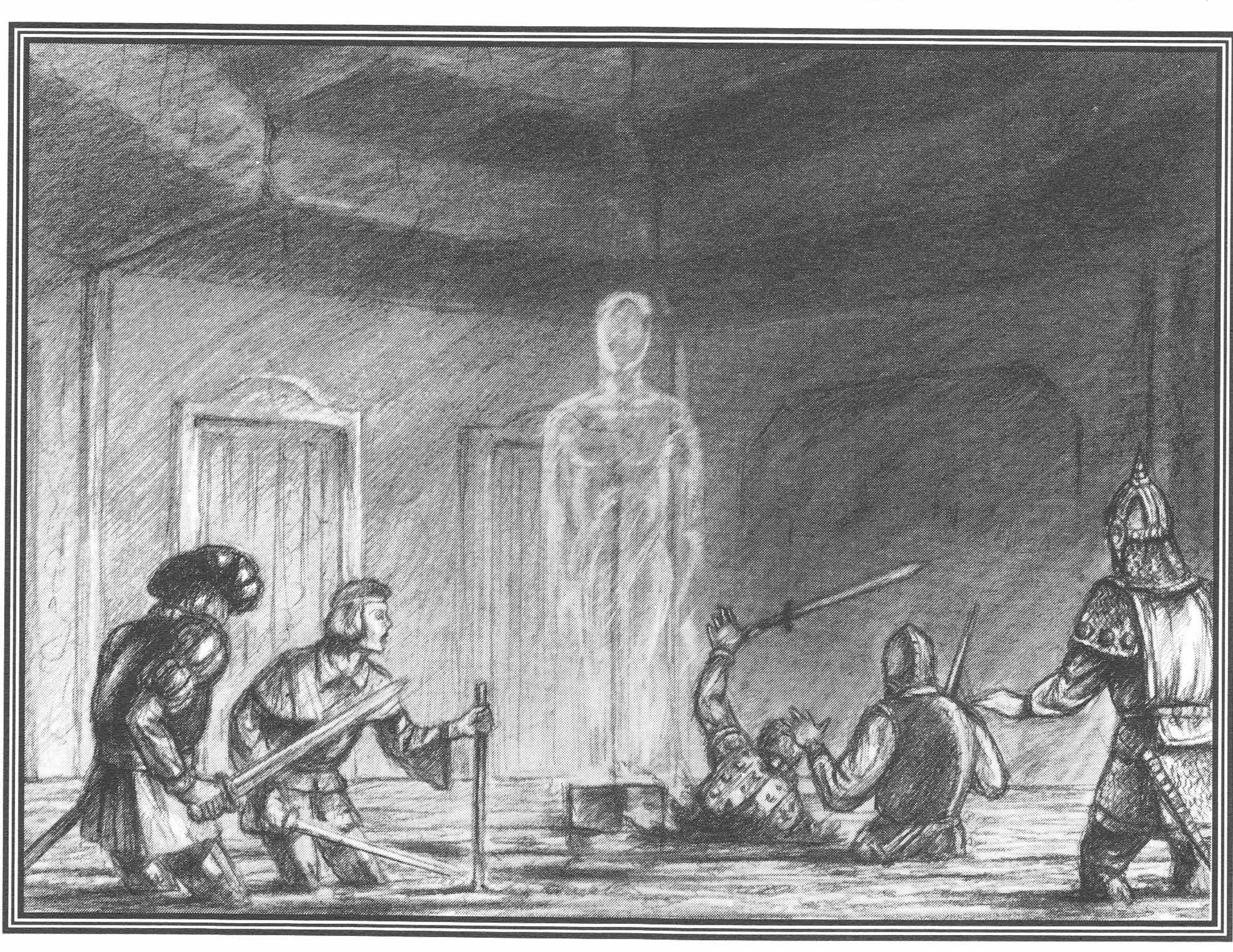
Avec un peu de chance, les aventuriers auront connu de grandes difficultés pour traverser le niveau inférieur ; leur réserve de Points de Destin et de *Blessure* sera très faible, et le groupe aura peut-être été réduit d'un ou deux membres. Ils auront néanmoins obtenu le Cristal de Terre. Dans ce cas, vous pourrez les laisser sortir en vous limitant à quelques petites tracasseries sans gravité.

D'un autre côté, il est possible qu'ils s'en soient tirés sans trop de dommages — ils se seront montrés bien trop malins, outrageusement ingénieux, ou ils auront tout simplement eu beaucoup de chance. Ils se seront baladés jusque dans l'oratoire intérieur, auront jugé la situation d'un coup d'œil et récupéré le Cristal de Terre. Pas de souffrance, pas d'héroïsme, pas de sang. Cette manière de finir une aventure est absolument intolérable !

Nous vous proposons trois fins facultatives à utiliser dans le deuxième cas. Chacune peut conduire les personnages dans une autre aventure, leur offrir la grande scène finale nécessaire à l'effet dramatique ou écraser leur satisfaction d'avoir mené à bien cette histoire.

Nous Sollicitons une Petite Faveur

Une grande troupe de créatures hostiles vient de lancer une attaque contre le complexe. Les Orques sont peut-être revenus, ou bien les Gobelins ont fait passer un message à quelques centaines de leurs cousins qui sont venus à la rescousse. Alors que les aventuriers surgissent des profondeurs, ils retrouvent Rothnogg qui les attend. Il leur rappelle à quel



point les Ogres les ont aidés et attire leur attention sur le danger qui les menace tous. Les "larves" ne vont certainement pas refuser de les soutenir — après tout, il n'y a que quelques centaines de petites verdures...

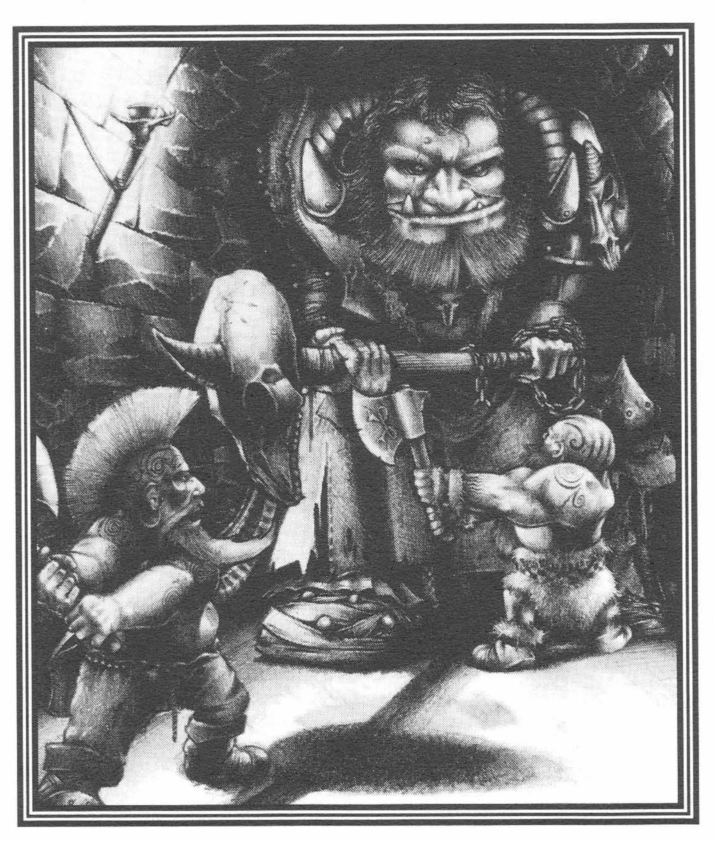
Le Combat des Ogres

Un important groupe d'Ogres vient d'arriver — tout un régiment de mercenaires, ou même plus. Ses membres ont entendu parler des "larves" qui ont franchi les rangs de Rothnogg et sont entrées dans le complexe (avec ou sans son aide) et maintenant leurs congénères risquent de perdre la face.

Quelle qu'ait pu être leur attitude lors de l'arrivée des PJ, les résidants sont complètement hostiles lorsque les héros ressortent. S'ils parviennent à tuer les intrus et à s'emparer de leurs affaires, les Ogres pourront au moins prétendre qu'ils se sont servis des "larves" pour récupérer du matériel avant de les faire passer à la casserole. Ainsi, non seulement ils éviteront le ridicule, mais en plus ils acquerront une solide réputation pour leur ingéniosité, une vertu très appréciée des Ogres, bien qu'ils n'aient pas vraiment la même conception de l'intelligence et de l'ingéniosité que les Humains.

Pierres qui Grouillent...

Xhardja, comme vous vous en souvenez certainement, ne sera pas réellement détruit, mais simplement chassé de ce monde lorsque les aventuriers en triompheront. Ces derniers pourront penser que les choses en resteront là, mais il en aura décidé autrement. Peut-être est-il furieux d'avoir été vaincu par de simples choses-animaux au corps mou, ou bien le fait que le Cristal a servi à l'évoquer a peut-être exacerbé son sens du devoir. Ou encore, il a décidé que la seule manière de garantir sa propre liberté consiste à en garder le contrôle. Pour quelque raison que ce soit, il demande à un groupe d'Elémentaux de Terre de lui accorder une faveur et les envoie pourchasser les aventuriers. Comme ils n'auront pas eu le temps de s'accorder avec le Cristal, Nos Héros devront sans doute livrer un rude combat contre une demi-douzaine d'Elémentaux de Terre de *taille* 1D4+2. Ils pourraient même se retrouver coincés entre les Ogres d'un côté et ces quelques (!) Elémentaux de l'autre.



Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont décernés par chapitre et par section. Comme toujours, vous devez favoriser une bonne interprétation et des idées brillantes — un personnage moyen devrait obtenir 30 PE par chapitre (ou par séance de jeu, selon ce qui vous convient), sur une échelle allant de zéro, pour un jeu mauvais ou sans inspiration, à 100 pour une participation vraiment excellente.

En plus de cela, chaque PJ ayant activement contribué à une partie de l'aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Lorsqu'une gamme de Points d'Expérience est indiquée (ex. 0-20), jugez de la qualité de la participation des personnages et attribuez les points en conséquence.

Ne divisez pas ces récompenses entre les PJ — elles sont individuelles et concernent tous les personnages qui ont participé. Bien entendu, lorsqu'un événement ou un incident ne s'est pas produit, pour quelque raison que ce soit, les aventuriers ne reçoivent pas les points correspondants. Par exemple, si les PJ ne rencontrent pas les Harpies lorsqu'ils traversent les Terres Déformées, ils ne bénéficieront pas des PE concernant cette partie de l'aventure.

Sur le Chemin du Retour

Les Terres Déformées

0-20 Pour le comportement au cours de chaque rencontre.

Le Terrain Chaotique

0-20 Pour le comportement au cours de chaque rencontre ;
25 Pour être sorti des Terres Déformées sans avoir perdu de points de **Cl** ou acquis de Points de Folie.

La Forêt

0-20 Pour le comportement au cours de chaque rencontre.

Dans la Montagne

0-20 Pour le comportement au cours de chaque rencontre ;
0-50 Pour la découverte de l'Oratoire.

L'Oratoire de Kadar-Helgad

L'Approche

0-50 Pour l'efficacité de l'approche initiale ;
100 Pour avoir persuadé les Ogres d'apporter leur aide ;
100 Pour avoir vaincu les Ogres.

Le Niveau Supérieur

0-50 Pour avoir eu affaire aux Gobelins ;
0-20 Pour avoir eu affaire au squelette de Korschner ;
25 Pour avoir découvert le *Document 4* ;
50 Pour avoir découvert les *Documents 5-6*.

Le Niveau Inférieur

50 Pour chaque tentacule de Xhardja qui a été obligé de se retirer afin de se régénérer ;
10 Pour avoir repéré un Ver de Boue avant qu'il inflige des dommages à l'équipement ;
25 Pour avoir évité ou repéré le piège de la zone 16 ;
20 Pour avoir évité ou repéré le piège de la zone 18 ;
50 Pour avoir découvert les *Documents 7* et *8* ;
50 Pour avoir empêché la désagrégation du *Document 7* ;
25 Pour avoir remis les morceaux du *Document 7* dans le bon ordre ;
100 Pour la destruction du cristal principal dans l'antre de Xhardja ;
50 Pour avoir obligé Xhardja à se retirer jusqu'au moment de l'arrivée des aventuriers dans les zones 24-26 ;
10 Pour avoir échappé à la fosse cachée de la zone 23 ;
10-100 Pour l'ouverture des portes donnant sur le passage 25 depuis la salle des sacrifices ;
50 Pour avoir évité le piège de la zone 25 ;
25 Pour avoir survécu au piège de la zone 25 ;
200 Pour avoir découvert et récupéré le Cristal de Terre sans activer l'Homme de Pierre ;
200 Pour avoir définitivement vaincu Xhardja ;
100 Pour avoir vaincu l'Homme de Pierre.

Finals Facultatifs

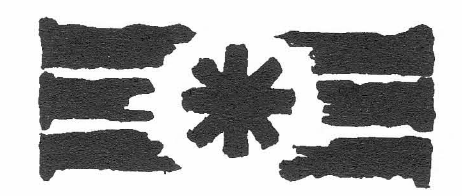
0-100 Pour avoir affronté n'importe quel final facultatif.

Points de Destin

Si Xhardja est détruit (de quelque façon que ce soit) et que les aventuriers entrent en possession du Cristal de Terre, chaque survivant acquiert un *Point de Destin*. Si le coup fatal a été porté par un personnage-joueur, celui-ci acquiert un *Point de Destin* supplémentaire.

Poursuite de l'Aventure

La *Campagne des Pierres du Destin* se poursuit dans **La Mort sur son Rocher**, qui commence là où cette aventure s'achève.



Profils

Tous les profils des PNJ importants et des monstres mentionnés dans le texte sont présentés ici. Les modifications dues à certaines compétences, telles que la *Force Accrue*, ont déjà été appliquées. Consultez **WJRF** pour en savoir plus sur les compétences et les sorts.

Le Voyage Vers l'Oratoire

Les Terres Déformées

Harpies

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5

Regles Spéciales
Attaque par *griffes*. Volent comme des *piqueurs*. Le score de **M** ne s'applique qu'au déplacement au sol. Les portées des projectiles sont accrues d'un cran lors de tirs sur une Harpie en vol. Peuvent attaquer de n'importe quelle direction en vol.

Hydre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	6	41	30	8	-	24	14	24	24	-

Regles Spéciales
1 PA — Partout. Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres. Attaques : 6 *morsures*, 1 *griffes*, 1 *caudale*.

Manticore

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	34	6	6	41	40	3*	-	43	24	43	43	-

*4 si la Manticore a un dard de scorpion.

Regles Spéciales
Attaques : 1 *morsure* et 2 *griffes*. Si la Manticore a un dard de scorpion, elle peut porter une attaque *venimeuse* sur l'avant et sur les côtés. La victime *s'assoupit* si elle échoue à un premier Test d'**E** ; un deuxième échec entraîne la mort en 2D6 rounds. Vole comme un *piqueur*. Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres.

La Forêt

Araignée Géante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

Regles Spéciales
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres, la *terreur* chez les personnages souffrant d'arachnophobie. Sujette à la *peur* du feu, mais immunisée contre les autres effets psychologiques. Attaque : 2 *morsures venimeuses* — *paralysie* au premier échec d'un Test d'**E**, mort en 1D6 rounds après le deuxième échec. Exosquelette : 2 PA — Partout.

Vers Fouetteurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

Regles Spéciales
Attaquent toujours en premier, quels que soient les scores en **I**. Immunisés contre les effets psychologiques. Pour les dommages des attaques, lancez 1D4 au lieu de 1D6.

L'Oratoire

Les Ogres

Rothnogg, Clerc de Niveau 2

Rothnogg est le chef des Ogres des grottes et le grand prêtre du temple. Il dépasse la plupart de ses congénères d'une bonne tête et est couvert d'une multitude de cicatrices d'origine cérémonielle. Il a perdu le petit doigt de la main gauche (il a été mordu au cours d'une bagarre amicale dans sa jeunesse), mais sa forme et sa santé sont autrement bonnes, malgré son grand âge. En dehors des rituels, il porte une immense chemise de mailles et, à l'extérieur, un manteau noir en peau d'ours. Le seul symbole qui annonce son rôle est un petit morceau de rocher scintillant qu'il porte accroché à une chaîne autour de son cou. Lorsqu'il officie à l'Oratoire, il porte un manteau noir couvert de plumes, d'os et de crânes d'oiseaux et tient un bâton grossier surmonté d'un crâne humain — et dessous il a sa chemise de mailles.

Ses talents d'enchanteur le placent dans une position pratiquement unique parmi les siens — en particulier parce qu'ils ne semblent ni l'affaiblir ni réduire son efficacité au combat. Mais, dans l'ensemble, les Ogres se méfient de la magie et Rothnogg a vite compris que le grand prêtre d'un oratoire a une plus grande influence que le conseiller d'un chef de tribu ou d'un commandant mercenaire. C'est un Ogre intelligent, parfaitement capable d'organiser une défense plutôt efficace du complexe si nécessaire.

Comme chez tous ses semblables, il y a chez lui une certaine brutalité insouciante envers les races plus petites et plus faibles — s'il attrape un Gobelin (ou même un aventurier), il est tout à fait capable de lui arracher un bras et de le manger négligemment. Même si son attitude envers les aventuriers est relativement amicale, lorsqu'ils seront amenés auprès de lui pour la première fois, il commencera par juger leur valeur nutritive :

« Qu'est-ce qu'c'est ? Pas beaucoup d'viande sur eux, pas vrai ? Bon, y a qu'à les flanquer dans le tas de bouffe. Et arrachez-leur d'abord la tête — J'tiens pas à c'qu'ils entament notre réserve. »

« Et bien ? Mais c'est qu'ils parlent ! Bien la première fois depuis longtemps que le repas peut parler. Plus fort, larve, j'entends pas cette petite voix fluette que t'as. Tu veux donc plus faire partie du menu, pas vrai ? Qu'est-ce que ça vaut ? »

S'il se trouve dans une situation vraiment désespérée, Rothnogg pourra détruire son bâton en brisant le crâne sur le sol — il libérera ainsi un Elémental de Terre de *taille 4* qui attaquera ses adversaires et lui laissera ainsi le temps de s'enfuir.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	38	23	5	5	19	40	2	28	38	34	28	38	20

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *peur* chez les créatures de moins de 3 mètres.

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Bagarre ; Coups Puissants ; Incantations — voir ci-dessous ; Sens de la Magie.

SORTS : 16 Points de Magie
Magie Mineure : Apparition de Petits Animaux, Don de Langues, Sons.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Boule de Feu, Force de Combat, Main de Fer ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Eclair.

POSSESSIONS
Chemise de mailles sans manche (1 PA — Tronc) ; épée ; clé de la salle 13 ; bâton auquel est lié un Elémental (voir ci-dessus) ; manteau en fourrure d'ours ; cape rituelle ; 5 CO, 27 Pistoles et 54 Sous (dans une bourse en cuir) ; une grande variété d'os, de dents, etc. (qui lui servent pour ses présages).

Krodogg, Initié

De taille (3,60 m) et de corpulence moyennes pour un Ogre, Krodogg n'est pas aussi imposant que son supérieur Rothnogg. Il arbore quelques cicatrices rituelles, dont certaines sont infectées. Seules deux ou trois laissent parfois échapper du pus, mais son visage semble déformé, comme s'il avait été fondu et mal réarrangé.

Pour les rituels, il dispose d'un manteau similaire à celui de Rothnogg, quoique pas aussi beau, mais il n'a pas de bâton. Le reste du temps, il porte un assortiment de peaux et de fourrures, sur lequel des morceaux d'armure dépareillés sont grossièrement accrochés.

Krodogg n'est pas aussi intelligent ni aussi accompli que son chef ; il a atteint cette position plus par la flagornerie que par de vrais mérites. Rothnogg sait qu'il ne lui est pas très utile, mais il préfère avoir pour lieutenant quelqu'un à qui il peut faire confiance. Après tout, Krodogg ne garde son autorité que parce que Rothnogg est là pour le protéger et il n'est donc pas tenté de s'emparer de sa place.

Les deux Ogres ont conscience de la nature de leur relation et celui-ci sait que son supérieur n'a que du mépris pour lui. Si leurs chances sont faibles, il préférera filer plutôt que de se sacrifier pour son maître ou pour le temple.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	23	5	5	15	35	2	28	38	20	28	15	20

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *peur* chez les créatures de moins de 3 mètres.

COMPÉTENCES
Coups Puissants ; Esquive ; Torture.

POSSESSIONS
Veste en partie renforcée (0/1 PA — Tronc, bras) ; gourdin ; robe à plumes.

Hradyagg, Commandant des Gardes

Hradyagg est grand et puissant, et presque du même gabarit que Rothnogg. Il porte en permanence une cotte de mailles et un casque ouvert et manie une énorme hache à double lame. Bien qu'il soit intellectuellement lent, c'est un bon combattant qui peut devenir un adversaire redoutable dans l'espace restreint de l'Oratoire. Il possède une bonne dose de ce courage insensé pour lequel les Ogres sont redoutés à raison et il combattra jusqu'à la mort pour défendre le temple s'il le faut. Il ne mettra pas sa vie inutilement en péril, mais emmènera avec lui le plus d'adversaires possible.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	23	5	5	16	35	3	28	38	14	38	25	20

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *peur* chez les créatures de moins de 3 mètres.

COMPÉTENCES
Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive.

POSSESSIONS
Cotte de mailles et casque (1 PA — Partout) ; hache ; 45 Pistoles ; petit rubis (50 CO) ; jeu de cinq dés en argent (bien équilibrés) valant 10 CO.

Grathyagg, Suppliant

Grathyagg est le seul résidant permanent qui n'est ni prêtre ni garde. Il est là parce qu'il croit être victime d'une malédiction : il y a un an, il a perdu tout appétit, chose terrible pour un Ogre. Il paraît plus maigre que les autres et a toujours l'air malheureux et égaré. Il a décidé de travailler dans ce sanctuaire (l'ironie du sort veut qu'il prépare les repas de tous les autres Ogres) jusqu'à ce qu'il arrive à se libérer de sa malédiction.

Grathyagg porte une veste de cuir épaisse et une épée qu'il utilise comme couteau. S'il a l'occasion de défendre l'Oratoire, il le fera sans aucune considération pour sa propre existence — il aura ainsi l'occasion de montrer aux dieux sa piété.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	30	23	4	5	15	35	2	25	38	20	28	15	20

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *peur* chez les créatures de moins de 3 mètres. Sujet à la *frénésie* (fanatique).

COMPÉTENCES
Cuisine ; Esquive ; Sixième Sens.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc) ; épée.

5 Gardes

Les cinq gardes de Kadar-Helgad ne ressemblent pas aux guerriers ogres habituels. Le fait d'avoir choisi de servir en ce lieu plutôt que de mener une vie animée de mercenaires, avec tous ses voyages, ses combats et ses doubles rations, montre qu'ils sont philosophes et réfléchis — pour des Ogres.

Cette différence subtile ne sautera peut-être pas aux yeux des aventuriers, surtout lorsque les gardes leur lanceront une série interminable de fines plaisanteries accompagnée de multiples commentaires sur la meilleure manière de les accommoder.

« Rôti à la broche, celui-là. Les sucs feront ressortir la saveur de la viande. »

« Non. Trop filandreux pour ça. Farci d'oignons et bouilli — y'a que comme ça. »

« Voulez parler au chef ? J'sais pas — il a peut-être pas encore faim. Oh bon, ça va — par là. N'ouvrez pas la porte — z'avez qu'à passer dessous. » (Rires)

« Eh, regardez ça — les Gobelins se sont peints en rose ! »

« J'vous entends pas, de si bas. Allez chercher une caisse pour vous mettre dessus. »

Comme les videurs de boîtes de nuit, les gardes aiment montrer leur force : ils tordent négligemment d'épaisses barres de fer tout en parlant, écrasent des petits rochers dans leurs mains, etc. — en faisant leur possible pour que leur démonstration n'ait pas l'air d'en être une. Une "larve" qui parvient à les égaler dans ces petites joutes, remporte une partie de bras de fer contre l'un d'eux, ou les impressionne d'une autre manière sera écoutée, et tous ses compagnons complètement ignorés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	27	4	5	17	30	2	18	18	24	18	29	13

Regles Spéciales
Provoquent la *peur* chez les créatures de moins de 3 mètres.

Compétences
Bagarre ; Coups Puissants ; Esquive.

Possessions
Arme simple (taille adaptée aux Ogres) ; veste de cuir et casque (1 PA — Tête ; 0/1 PA — Tronc) ; vin, pain de campagne, une demi-roue de parmesang ; 2D6 Pistoles, 50% de chances pour un "sou ogre".

La plupart des Ogres possèdent pour environ 5 Couronnes de divers objets de valeur, mais la composition de ce trésor est variable — c'est parfois du cuivre et de l'argent, avec quelques pièces d'or, ou bien des bibelots et de petits bijoux. Leur répartition change au fil des parties de dés qui constituent le principal passe-temps.

Les Gobelins

Les Gobelins ont réussi à survivre en se réfugiant dans les zones où les Ogres ne pouvaient accéder. De temps en temps, ils vont piller les réserves de ces derniers, en agissant discrètement et rapidement, ce qui leur permet de se nourrir. Ils aimeraient bien s'en aller — ou, encore mieux, faire partir les Ogres pour s'approprier l'ensemble du complexe — mais pour l'instant ils sont bloqués et ne savent pas trop quoi faire. Aussi, ils se contentent de vivre au jour le jour.

A force de mener une vie précaire, ces Gobelins sont devenus totalement paranoïaques et violents. Tous ceux qui sont différents d'eux sont des ennemis et doivent être détruits. Ils se battent avec la férocité du désespoir des rats acculés dans un coin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Regles Spéciales
Sujets à la *frénésie* (désespérés).

Possessions
Arme simple ; couteau ; 30% de chances pour un arc court et 1D6 flèches.

Le Squelette de Korschner

Le cas de Korschner est triste, mais hélas bien trop fréquent : comme bien d'autres enchanteurs, qui n'étaient pas spécialement mauvais (mais au mieux égocentriques), sa quête du pouvoir l'a amené à suivre progressivement la voie du Chaos. A chaque étape, il se promettait que ce serait la dernière jusqu'au moment où il décida de prolonger sa misérable existence aux dépends de la vie des autres. Pour son grand malheur, il établit ses plans sans tenir compte de l'inconstance de la Chance. Il pensait avoir trouvé le sort qui lui offrirait l'immortalité et, en fait, il a été condamné à une sorte de vie dans la mort. Référez-vous au texte principal (zone 10) pour connaître toute l'histoire.

Korschner, ou plutôt ce qu'il en reste, se sert de ses doigts osseux pour combattre car ils ressemblent à des griffes ; l'usage des deux mains est considéré comme une seule attaque qui lui permet d'absorber 1D4 Points de Magie, puis de *Force*, d'*Intelligence* et de *Volonté* — voir ci-dessous l'explication complète. La première cible sera de préférence le personnage possédant le plus grand nombre de PM. Le squelette est évidemment insensible aux sorts qui affectent l'esprit, y compris les illusions.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	20	23	0

Regles Spéciales
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes. Immunisé contre tous les effets psychologiques (y compris les sorts qui agissent sur l'esprit et les illusions). Ne peut être forcé à abandonner le combat. N'est pas sujet à l'*instabilité* à l'intérieur de la zone 10. Immunisé contre les armes non-magiques.

Attaque Speciale
Quand le squelette de Korschner réussit à porter un coup, il absorbe 1D4 Points de Magie de son adversaire. Lorsque ceux-ci auront été épuisés, le coup suivant drainera 1D4 points de *Force*. Si cette caractéristique est réduite à zéro, la victime s'effondrera au sol, incapable de bouger. Les attaques suivantes draineront l'*Intelligence* et la *Volonté*, dans cet ordre. Il est peu probable que le squelette résiste assez longtemps pour réduire à zéro les quatre caractéristiques d'une cible, mais si cela se produit, cette dernière mourra et son vainqueur ajoutera 2/20 à chacune de ses propres caractéristiques, avec un maximum de 10/100. Lorsque Korschner aura été détruit, ses victimes récupéreront immédiatement la moitié des points perdus et ensuite 1/10 par caractéristique et par heure.

Les Vers de Boue

Ces parasites élémentaux peuvent atteindre 30 cm de long et sont très minces, le plus épais ne dépassant pas un demi-centimètre de diamètre. Ils ressemblent à des filaments de boue presque solide et sont assez semblables aux sangsues.

Les règles concernant les Vers de Boue sont présentées dans la description générale du niveau inférieur du complexe. Ils n'ont pas vraiment besoin de profil car le moindre coup leur est fatal.

Xhardja

Xhardja est une puissante créature de la Terre élémentale, mais qui diffère des Elémentaux de Terre présentés dans le livre de règles. Les informations générales le concernant sont données au début de la description du niveau inférieur.

Si Xhardja touche sa cible deux fois de suite, il l'attrape avec un de ses tentacules. Il peut ensuite lui infliger la moitié des dommages normaux par constriction, ou entamer une épreuve de force afin de l'attirer sous la boue et la noyer.

Pour résoudre l'épreuve de force, chaque camp effectue un Test de *Force* : si les deux réussissent ou échouent, c'est un match nul (à recommencer au round suivant), alors que si l'un réussit et l'autre échoue, la situation est modifiée. Si Xhardja l'emporte, le personnage est entraîné sous la boue pendant un round (appliquez les règles de noyade) ; si c'est la victime qui gagne, elle se libère du tentacule.

Xhardja possède 24 tentacules — le score de **B** du profil s'applique à chacun d'eux. Il retirera ceux qui auront perdu plus de la moitié de leurs points de *Blessure* — dans la pierre, ils régénéreront au rythme de 1 point tous les 6 rounds (1 minute) et ne reviendront à l'attaque qu'après avoir récupéré l'intégralité des points perdus.

Ce sont les seules parties de Xhardja qui peuvent sortir de la roche et donc être affectées.

Xhardja perd son pouvoir de régénération à la destruction du cristal de la zone 22. Lorsque les points de *Blessure* de tous ses tentacules auront été réduits à zéro, il sera renvoyé dans son plan d'origine.

Xhardja est immunisé contre les effets psychologiques, contre toutes les formes de magie qui affectent l'esprit, y compris les illusions, et contre les armes non-magiques.

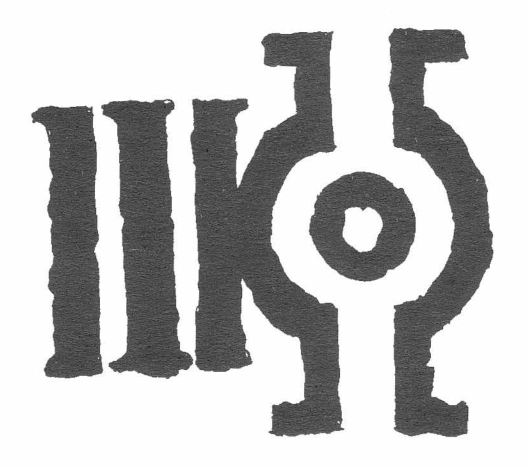
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	0	6	6	23	50	*	0	20	30	66	66	0

L'Homme de Pierre

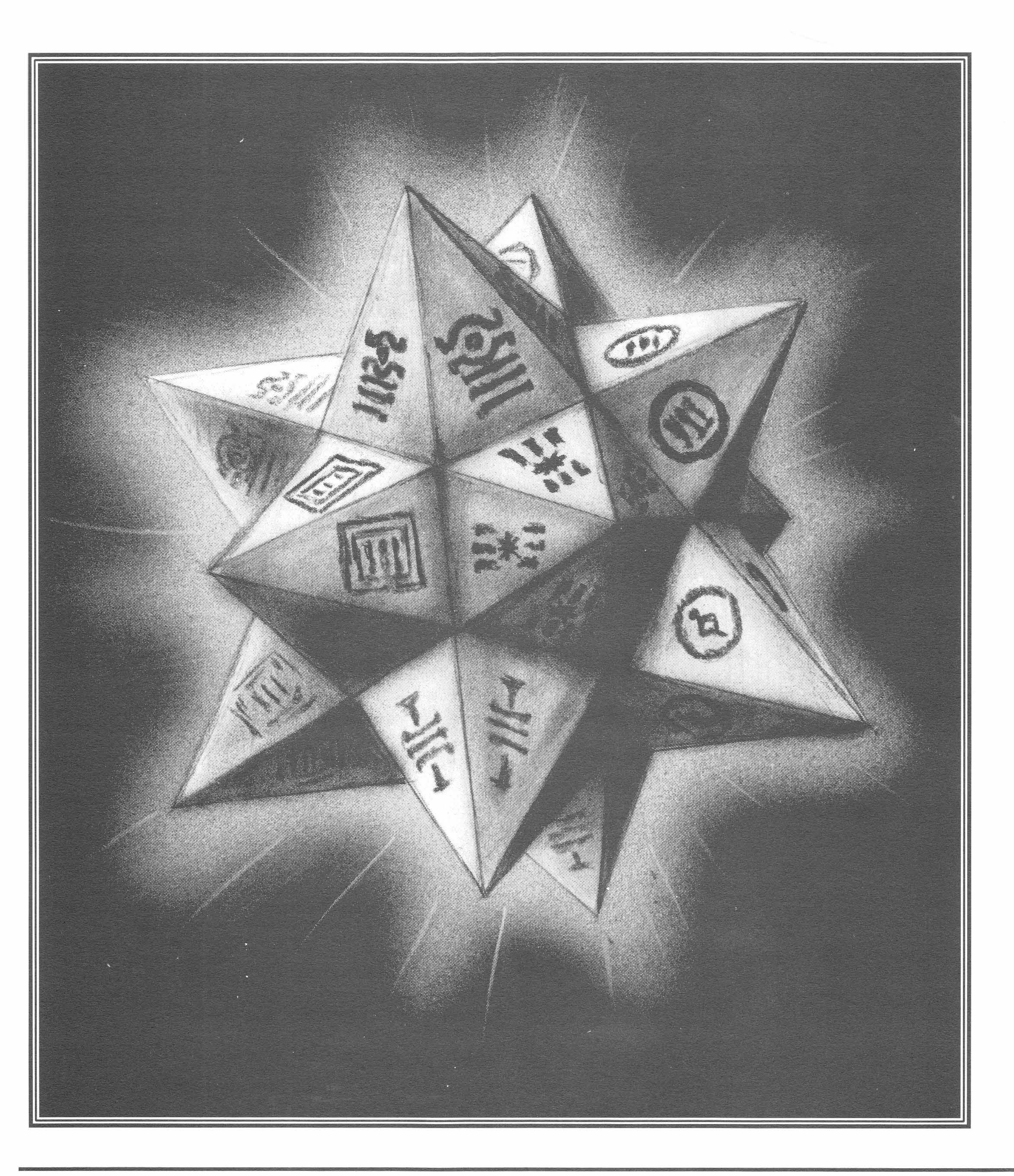
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	0	7	5	25	23	2	23	0	0	0	0	0

Regles Spéciales

A partir du moment où il aura été évoqué, l'Homme de Pierre attaquera les aventuriers sans répit, jusqu'à leur mort ou la sienne. Il ne peut cependant pas quitter le niveau inférieur et poursuivre des fuyards. Tant qu'il est dans le sanctuaire intérieur (zones 24-26), il régénère 1 **B** par round.



Le Cristal de Terre



Le Cristal de Terre appartient à un jeu de quatre cristaux aux pouvoirs immenses. Chacun d'eux est un objet magique très puissant, mais lorsqu'ils sont associés, leurs possibilités sont multipliées.

Ce chapitre se termine par quelques notes sur l'utilisation conjointe du Cristal de Terre et du Cristal de Feu, que les aventuriers ont déjà en leur possession s'ils ont achevé avec succès l'aventure **Le Feu dans la Montagne**.

Utilisation du Cristal

Comme pour tous les Cristaux du Pouvoir, un personnage doit s'accorder avec le Cristal de Terre avant d'arriver à l'employer au maximum de ses capacités. Pour cela, il doit *Méditer* en tenant la pierre. Il ne récupère aucun Point de Magie pendant ce temps, mais effectue un Test d'**Int** une fois par heure (*Identification des Objets Magiques* +10, Elémentaliste +10) au coût de 1 PM. Lorsque le test réussit, le personnage s'est accordé avec le Cristal.

Chacun de ses pouvoirs, en commençant par le premier de la liste et en progressant jusqu'au dernier, est découvert après une heure d'étude ininterrompue et la réussite d'un Test d'**Int** (*Identification des Objets Magiques* +10).

Après cela, l'utilisateur n'a qu'à tenir la pierre et se concentrer sur l'effet voulu (en réussissant un Test de **FM**, sans modificateur). Après l'utilisation d'un Pouvoir Mineur, le Cristal reste inerte pendant un tour entier durant lequel aucun autre Pouvoir Mineur ne peut être utilisé. Dans le cas d'un Pouvoir Majeur, le cristal reste inerte pendant 1D6 heures, pendant lesquelles seuls ses pouvoirs permanents sont en fonction.

Les Pouvoirs du Cristal

Ces pouvoirs se divisent en trois catégories : *permanents*, *mineurs* et *majeurs*.

Pouvoirs Permanents

Le Cristal de Terre produit automatiquement les effets suivants, que son détenteur soit accordé avec lui ou non.

Protection contre la Terre

Le porteur est complètement immunisé contre les dommages dus à la terre, aux pierres, etc., que leur source soit magique ou normale. Cela comprend les effondrements, les chutes de pierres, les sorts *Assaut de Pierres*, les haches de pierre et autres armes similaires, etc.

Les pierres rebondissent sans lui faire de mal. De plus, il est immunisé contre les armes non-magiques. Vous pouvez, si vous le voulez, ne pas le dire aux joueurs et établir alors votre mise en scène de telle sorte qu'ils ne seront jamais sûrs de bénéficier de cette protection.

Protection contre les Elémentaux

Un Elémental de Terre ne peut approcher à moins de 20 mètres du Cristal. Cet effet est altéré si les Cristaux de Terre et d'Air sont associés.

Détection des Autres Cristaux du Pouvoir

Lorsque le Cristal de Terre se trouve à moins de 1,5 kilomètre d'un autre Cristal, son cœur luit d'un éclat rouge. Plus il se rapproche de son frère, plus l'intensité de cette lumière augmente.

Pouvoirs Mineurs

Verrou Magique

Le Cristal lance ce sort sous une forme permanente qui fait fondre la pierre et/ou les parties métalliques du verrou ou de la serrure à renforcer. Lui seul peut ensuite le défaire. Ce pouvoir peut être utilisé à volonté.

Le porteur du Cristal doit cependant réussir à chaque fois un Test de **FM** pour maîtriser l'effet. En cas d'échec, ce pouvoir élémental échappe à son contrôle et c'est un *Renfort de Porte* qui est lancé.

Renfort de Porte

Les effets sont également permanents et ne peuvent être annulés que par le Cristal : *tous* les éléments en métal et en pierre de la porte et de son encadrement fondent. Le résultat dépendra donc de la quantité de ces deux matériaux qui entre dans leur composition. En règle générale, considérez que la *Résistance* est doublée. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par heure.

Assaut de Pierres

Le Cristal peut lancer ce sort de Magie Elémentale une fois par heure. Le porteur doit réussir alors un Test de **FM** pour maîtriser ce pouvoir. En cas d'échec, le sort part simultanément 1D3 fois. Le même nombre d'heures doit s'écouler avant qu'il puisse être réutilisé.

Démolition

Ce pouvoir n'affecte que les constructions en terre, en pierre ou en métal, mais il est pour le reste en tout point semblable au sort de Magie de Bataille du même nom. Il peut être utilisé une fois par heure. En cas d'échec d'un Test de **FM**, le sort *Assaut de Pierres*, centré sur le porteur du Cristal, part en même temps.

Pont Magique

Les effets sont identiques à ceux du sort de Magie de Bataille du même nom ; ils ne peuvent intervenir qu'une fois par jour.

Création de Sables Mouvants

Le Cristal peut lancer ce sort de Magie Elémentale une fois par jour. En cas d'échec d'un Test de **FM**, l'aire d'effet est doublée et ce pouvoir ne peut plus être utilisé pendant deux jours.

Evocation Mineure

Une fois par jour et une fois par nuit, le Cristal peut évoquer un unique Elémental de Terre de *taille 5*.

Pouvoirs Majeurs

Tunnel

L'effet est identique à celui du sort de niveau 4 de Magie Elémentale du même nom. Le Cristal peut lancer ce sort une fois par jour.

Destruction des Murs

L'effet est identique à celui du sort de niveau 4 de Magie Elémentale du même nom. Le Cristal peut lancer ce sort une fois par jour.

Evocation Majeure

Une fois par semaine, le Cristal peut évoquer un unique Elémental de Terre de *taille 10* ou bien 1D3+1 Elémentaux de Terre de *taille 5*, selon ce que souhaite son possesseur.

Effets Secondaires

Les yeux du détenteur deviennent complètement noirs pendant les 2-5 heures suivant l'utilisation de n'importe quel pouvoir. S'il fait à nouveau appel à la pierre avant l'expiration de ce délai, les durées s'ajoutent. Cet effet devient permanent si vous estimez qu'un personnage a abusé des pouvoirs du Cristal.

Le Cristal de Terre dans le Jeu

Comme ses trois frères, le Cristal de Terre est un objet magique très particulier. Vous ne devriez en aucun cas laisser les personnages s'en servir inconsidérément, comme ils le font avec la plupart des objets magiques. Les notes qui suivent sont là pour vous aider, en tant que MJ, à développer ses réactions lorsqu'il est activé.

Comme vous l'avez déjà remarqué, la description de ses pouvoirs ne mentionne pas le contrôle ou la conjuration des Elémentaux évoqués. C'est intentionnel — de la part de Tzeentch, cela va sans dire. Il a intégré au Cristal des faiblesses et des modifications qui ne peuvent qu'engendrer le Chaos ; ce cas en est un exemple, de même que la difficulté de contrôler les pouvoirs qui peut provoquer des *Assauts de Pierres* inattendus ou des effets autres que ceux espérés.

La pierre est littéralement bourrée d'un pouvoir élémental qui, si elle n'est pas correctement manipulée, se libère parfois dans la mauvaise direction. Servez-vous de cette tendance pour inspirer quelques frayeurs aux aventuriers. Les résultats obtenus avec cette relique puissante ne devraient *jamais* être tenus pour garants.

Lorsque vous les décrivez, gardez à l'esprit la nature principalement chaotique de leur source. A chaque fois, l'effet souhaité subit des distorsions infimes, le plus souvent sans conséquence. Si aucune variation intéressante ne vous vient à l'esprit, considérez qu'elle n'a pas été remarquée. Nous ne voulons pas dire que le Cristal n'agit pas comme il est indiqué, mais simplement que, par des descriptions pittoresques, vous glisserez quelques allusions sur son origine. La proximité d'une telle source d'énergie devrait amener les joueurs (et les personnages) à ressentir un vague malaise.

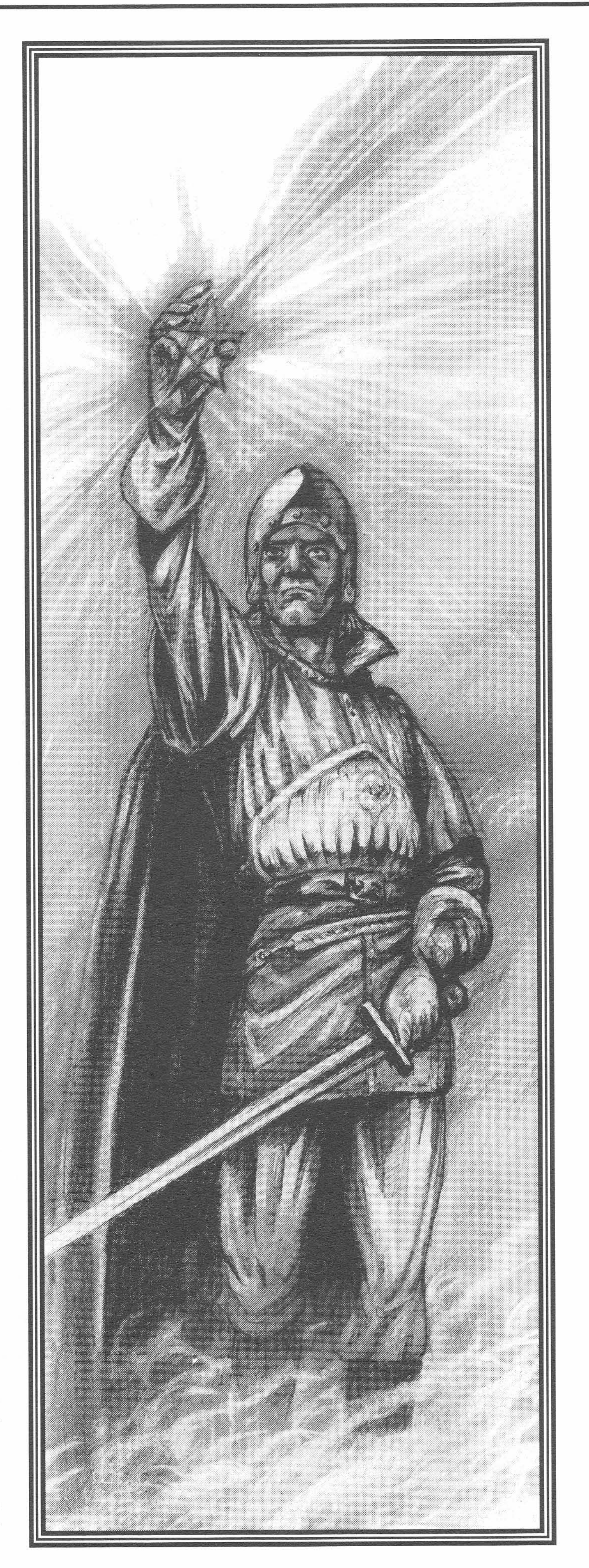
Rappelez-vous aussi que le test de **FM** est impératif pour utiliser un pouvoir. Vous avez donc l'occasion d'introduire quelques erreurs dans le fonctionnement du Cristal.

Supposez, par exemple, qu'un personnage souhaite utiliser le Cristal de Terre pour créer un tunnel dans une montagne. Selon le résultat de son Test de **FM**, vous obtiendrez les résultats suivants :

Echec de 30 ou plus : Rien ne se produit ; en option, un échec retentissant (99-00) aura des conséquences terribles — des sables mouvants apparaissent sous les pieds de l'utilisateur, une avalanche se déclenche, tous les objets non-magiques en pierre ou en métal se trouvant à moins de 6 mètres sont détruits, ou tout autre événement pittoresque qui vous vient à l'esprit se déroule. Rappelez-vous que le porteur est immunisé contre les attaques basées sur les pierres, le métal et la terre, y compris celles provoquées par le Cristal.

Echec de 10-29 : Rien ne semble se produire, mais les aventuriers découvrent par la suite que tout l'or et les pierres précieuses qui se trouvaient à moins de 15 mètres du Cristal se sont transformés, par exemple, en charbon.

Echec de 0-9 : Le tunnel apparaît, mais il est défectueux. Il part dans la mauvaise direction, ne mesure que 5 cm de haut ou s'effondre immédiatement.



Réussite de 0-29 : Le tunnel apparaît sous la forme souhaitée, mais accompagné d'un inquiétant phénomène mineur. La roche des murs semble couverte de visages moqueurs et à l'air méchant, ou bien il règne une odeur d'humidité et de soufre.

Réussite de 30 ou plus : Le tunnel apparaît silencieusement et file aussi droit que le vol d'une flèche à travers la montagne. A l'autre extrémité, la lumière du jour brille faiblement, telle une étoile. Le conduit a coupé la pierre, la poussière, les rivières souterraines, les murs, les habitants. C'est vraiment dommage pour les passants innocents, mais c'est exactement ce qui a été demandé.

Association des Cristaux de Terre et de Feu

Si les aventuriers ont achevé avec succès **Le Feu dans la Montagne**, ils disposent maintenant de deux Cristaux du Pouvoir, ceux de Terre et de Feu. Ils peuvent être utilisés conjointement par un même personnage qui bénéficie alors de certains pouvoirs qu'aucun des deux n'accorde séparément. En voici la liste :

Pouvoirs Automatiques

Partage de la Puissance

Lorsque les deux Cristaux sont associés, leurs différents pouvoirs peuvent être employés plus souvent. Un de ceux auxquels on ne peut normalement faire appel qu'une fois par semaine, par exemple, est alors disponible deux fois par semaine.

Protection Accrue

Lorsqu'une personne détient les deux Cristaux, toutes les protections automatiques s'appliquent à quiconque la touche ou est touché par elle, qu'elle le veuille ou non.

Pouvoirs Mineurs

Réchauffement de Substance Terrestre

Ce pouvoir peut être utilisé une fois par heure. Il permet de faire chauffer très rapidement une substance terrestre non-magique (terre, pierre ou métal). La cible doit être un morceau ou une zone ne dépassant pas la taille humaine et se trouvant dans le champ de vision du porteur.

Les armes, fragilisées, se briseront au cours de l'utilisation suivante. Les armures métalliques brûlantes infligeront un coup de **F** 4 à leur porteur à chaque round pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce qu'elles soient enlevées. Le sol de terre ou de pierre sera si chaud qu'il se transformera en *terrain difficile* pour toutes les créatures qui marchent dessus sans avoir les pieds bien protégés.

Les objets de pierre ou de métal (comme les portes) qui sont chauffés ainsi puis refroidis rapidement — avec de l'eau ou le sort *Zone de Froid*, par exemple — doivent réussir un Test de *Résistance* ou éclater. Même si le test est réussi, ils perdent 1D4 points de **D**.

Pouvoirs Majeurs

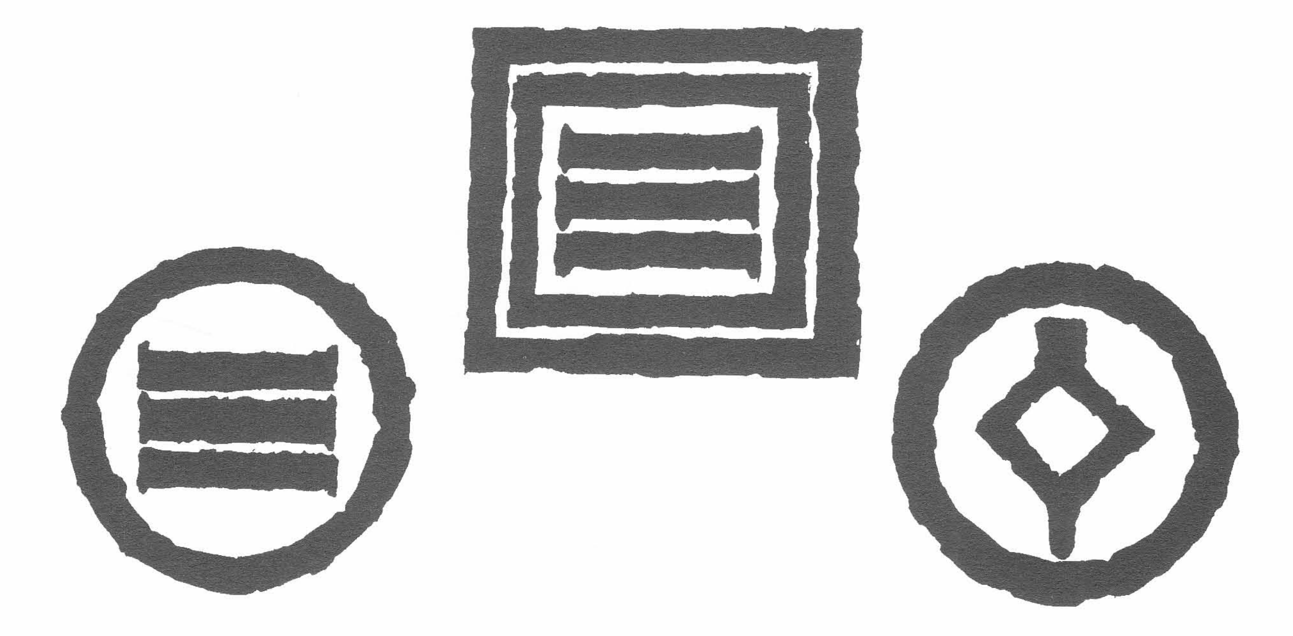
Tempête de Magma

Ce pouvoir est similaire à celui d'*Explosion* du Cristal de Feu (et ses effets sont identiques), mais comme il fait intervenir à la fois la terre et le feu, il peut affecter les créatures immunisées contre un des deux éléments.

Effets Secondaires

Lorsqu'un pouvoir mineur est utilisé, il y a 5% de risques pour que le porteur perde un objet non-magique de pierre ou de métal déterminé au hasard. Dans le cas d'un pouvoir majeur, la probabilité passe à 20%. L'objet tombera en poussière qui flamboiera pendant une seconde puis disparaîtra — détruit pour alimenter les pouvoirs élémentaux des deux Cristaux.

Les conséquences pourront être graves s'il est rangé dans les vêtements du personnage ou dans son sac à dos à côté d'une matière inflammable. Les aventuriers qui utilisent les deux pierres feraient bien de se séparer de toutes leurs possessions de pierre ou de métal qui ne leur sont pas indispensables.





Cailission Œilargent, Franc-Archer

ex-Garde du Corps, ex-Chasseur de Primes

« Je n'ai actuellement aucun but précis, j'attends de voir ce qui peut arriver. J'ai songé à me faire engager comme capitaine des archers par un des principaillons humains du sud, mais je ne suis pas pressé. Je ne crois pas qu'ils vont cesser de se faire la guerre rapidement. Donc, si quelque chose d'intéressant se présente, j'y jetterai un coup d'œil. »

Cailission appartenait autrefois au *Fir Rannascath*, un groupe de guerriers-éclaireurs elfes qui protégeaient les voyageurs dans la Forêt de Loren dont il est originaire. Des hors-la-loi humains le laissèrent pour mort lorsqu'ils attaquèrent sa caravane et il a passé près d'un an à les pourchasser. Sa vengeance accomplie, il s'est retrouvé complètement désœuvré — il avait trop changé pour rentrer chez lui, mais son gibier s'étant épuisé, il n'avait plus d'endroit où aller ni de but à atteindre. Il a rejoint un groupe d'aventuriers dans les hautes passes de La Voûte et va où le destin le mène.

Une rencontre fortuite avec un mercenaire qui rentrait chez lui lui a donné l'idée de se diriger vers les Principautés Frontalières — là-bas, bien des gens seraient prêts à payer correctement un Capitaine des Archers possédant ses talents. Mais il se laissera volontiers distraire par tout ce qui se présentera. Toujours hanté par l'échec qu'il a connu dans la protection de la caravane, il ne parle pas des raisons qui le poussent à voyager.



Borgin Barbefendue

Erudit, ex-Apprenti Sorcier, ex-Estudiant

« Les cités perdues se comptent par douzaine dans cette région — autrefois, pas un seul sommet, pas une seule vallée n'était occupé par des Nains. Avant les peaux-vertes. De nos jours, personne ne connaît l'étendue de ce qui a été perdu, et le souvenir même en est parfois tombé dans l'oubli. Je ne m'attends pas à ce que vous le compreniez, mais l'histoire et la tradition sont des choses très importantes pour nous autres, Nains. Le simple fait de penser aux noms et aux chroniques perdus peut me rendre fou. De plus — qui peut dire ce qui se trouve là-bas et n'attend que d'être découvert ? »

Borgin est solidement bâti et arbore une impressionnante barbe noire à deux pointes généralement coincées dans sa ceinture. Ses manières sont paisibles, il songe surtout à améliorer ses connaissances et sa promptitude lui permet souvent d'éviter les conflits ; ses voyages l'ont conduit dans des lieux dangereux et sauvages si bien qu'il est capable de veiller sur sa personne.

Borgin était apprenti chez un Sorcier nain de Zhufbar et a développé un goût prononcé pour l'histoire et le savoir des Nains. Il a voyagé à travers les Montagnes-du-Bout-du-Monde où il a visité des sites historiques et recherché des Citadelles oubliées. Il rêve de redécouvrir une de celles qui ont disparu au cours des Guerres Gobelines et dont l'existence n'est actuellement connue que parce qu'elles sont citées dans d'anciennes chroniques. La Vallée du Yetzin a été source de nombreuses surprises et il y a certainement encore beaucoup à découvrir — peut-être assez pour établir une réputation ?

Age : 75 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Bon (tendances neutres)
Religion : Liadriel (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48	49

Plan de Carrière Actuel (Franc-Archer)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+40[4]	+1[1]	+1[1]	+4[4]	+20[2]	+1[1]	+30[2]	+10[1]	+10[1]	+30[3]	+10[1]	+20

1234 Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	57	73	5*	4	10	83	2	64	56	65	80	58	49

Compétences
Acuité Visuelle ; Adresse au Tir ; Alphabétisation — Fan-Elthárin, Occidental ; Armes de Spécialisation — Lasso ; Bagarre ; Chance ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Filature ; Force Accrue* ; Langue Etrangère — Occidental ; Musique — Luth ; Pistage.

Possessions
Veste de cuir, cotte de mailles sans manche et casque (1 PA — Tête, tronc ; 0/1 PA — Bras) ; arc elfique (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1) ; carquois avec 20 flèches ; corde de 7,5 m ; cheval avec harnachement, selle et sacoches contenant une tente individuelle, du matériel de couchage et de cuisine, gourde d'eau de 2 litres avec une bandoulière, luth dans une boîte en bois, bourse contenant 56 CO, 17/4 et deux pierres précieuses (50 CO chaque).

Objets Magiques
Epée magique (**D** +3) ; 6 *Flèches au Vol Infaillible* ; *Corde Enchantée*, 2,4 m.

Notes

Age : 86 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Neutre (tendances bonnes)
Religion : Grungni (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	25

Plan de Carrière Actuel (Erudit)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]			+2[2]	+30[3]		+10[1]		+30[3]	+10[1]	+30[2]	+10[1]

123 Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	53	39	4	7*	10	57	1	31	54	68	64	77	35

Compétences
Alphabétisation — Khazalide, Occidental et Orrakh ; Ambidextrie ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Escalade ; Exploitation Minière ; Fuite ; Histoire ; Identification des Plantes ; Incantations — Magie Mineure ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie.

Points de Magie : 4
Magie Mineure : Don de Langues, Flammerole, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée ; dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; matériel d'écriture, livres : *La Poésie Epique Naine de l'Age Héroïque, Encyclopédie des Citadelles Perdues, Vol II : La Passe du Feu Noir et l'Ouest* ; poney avec selle et harnachement, sacoches contenant une tente à une place, du matériel de couchage et de cuisine ; boîte à parchemin garnie de bijoux (10 CO) ; pour 500 CO de pierres précieuses cachées dans les vêtements, 234 CO, 14/6.

Objets Magiques
Joyau du Pouvoir (énergie) contenant 10 Points de Magie ; *Loupe d'Erudition* — un personnage ayant la compétence *Alphabétisation* comprend toute forme d'écriture en regardant à travers la loupe ; *Amulette d'Adamantine**.

Notes



Lars Mortensen, Chevalier Errant

ex-Sergent Mercenaire, ex-Combattant Embarqué

« Est-elle bonne la vie d'aventure ? Mercenaire, c'était bien, mais l'aventure, c'est pas de capitaine qui vous dit va là, fais ça tout le temps. Beaucoup mieux. Et bonne paye si on survit. Encore un an, peut-être deux, et je retourne en Norsca avec ma saga et deviens Jarl — argent, terre, guerriers, tout. Ou peut-être je me lasserai pas des aventures. Quand je rentrerai chez moi, j'emmènerai beaucoup d'or, beaucoup d'histoires, c'est sûr. »

Lars est un homme immense doté de cheveux blonds hirsutes et d'une courte barbe mal peignée. Ses yeux bleu glacé sont généralement rieurs mais il peut devenir très sérieux en vraiment peu de temps — plusieurs personnes sont mortes pour avoir été surprises par la vitesse du changement. C'est un dévot d'Ulric (Olric, comme il est appelé en Norsca) et il n'aime pas l'impiété. D'autres sont également mortes pour cette raison. Il est aussi terriblement superstitieux et collectionne avidement les amulettes et les talismans, qu'ils soient authentiques ou non.

Lars a grandi sur les côtes sauvages de la Norsca occidentale et a accompli de nombreux voyages, qui n'ont pas tous été paisibles, vers le Vieux Monde. Comme bien d'autres jeunes Nordiques, la curiosité et l'appât du gain l'ont amené à devenir mercenaire, puis aventurier. Il rêve d'amasser or et gloire, de rencontrer un poète qui écrira sa saga et de retourner en Norsca en héros pour s'y établir, riche et honoré. Il est courageux — insensé, diraient certains Occidentaux — mais pas imprudent. Car si une mort héroïque est une bonne chose, personne ne raconte de saga dont le héros serait un inconscient. Bien sûr, l'idée que Lars se fait de la folie diffère légèrement de celle de l'Occidental moyen.



Oleg Kuryitsin, Explorateur

ex-Eclaireur, ex-Chasseur

« Autrefois, je gagnais ma vie en conduisant des caravanes sur la route commerciale et à travers les Crocs de l'Hiver, mais cette époque est révolue. Vous passez un peu trop de temps avec ces marchands nerveux et vous finissez par avoir peur de la plus petite ombre. Et puis, vous ne voyez rien du pays si vous vous limitez à la route commerciale. Tout ce que vous voyez, ce sont les gens qui la fréquentent, et vous avez le même spectacle dans les cités. »

Originaire de Kislev, Oleg possède la plupart des caractéristiques physiques des guerriers ungols qui traversèrent les Steppes à cheval, huit siècles plus tôt. Il est de taille moyenne, mince et nerveux ; son étroit visage de faucon est souligné par de hautes pommettes et des yeux brun foncé étroits. Ses cheveux et sa maigre moustache sont noirs.

Oleg est indépendant et taciturne, peu intéressé par la conversation et les relations sociales. Il a l'habitude de se débrouiller tout seul dans la nature et ne passe que peu de temps en compagnie des autres Humains.

Après avoir travaillé pendant cinq ans comme éclaireur dans la Vallée du Yetzin, il a décidé que l'existence ne se limitait pas à chaperonner des marchands sur la route commerciale. Il s'est donc mis à explorer la Vallée du Yetzin et la région environnante, à la recherche d'aventures et, qui sait, de certains des trésors que ses habitants passés sont supposés avoir abandonnés. Aussi loin que sa mémoire remonte, il a toujours entendu des rumeurs sur une passe perdue qui mènerait à une route naine, laquelle contournerait les Terres Sombres pour rejoindre directement Cathay ; ce n'est peut-être qu'une légende sans fondements, mais si Oleg pouvait la découvrir, sa fortune serait faite.

Age : 24 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Neutre
Religion : Ulric
Points de Folie : 3
Trouble : Frénésie

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	5*	4	7	42**	1	31	35	23	25	33	36

Plan de Carrière Actuel (Chevalier Errant)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+30^{2}$		$+3^{1}$	+11	$+4^{4}$	$+20^{2}$	$+2^{1}$		$+30^{1}$	+10	$+30^{1}$		$+10^{1}$

124 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	49	6*	5	11	62**	2	31	45	23	35	43	46

Compétences
Bagarre ; Canotage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Force Accrue* ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Langue Etrangère — Occidental ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Réflexes Eclairs** ; Résistance à l'Alcool ; Vision Nocturne.

Possessions
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Partout) ; épée ; dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; 10 carreaux ; sac à dos ; grappin et corde de 9 mètres ; manteau à capuche bordé de fourrure ; pendentif en forme de tête de loup en argent (10 CO) ; crâne de rat suspendu à une lanière de cuir ; pendentif de bronze en forme d'ancre ; pendentif de fer en forme de hache de pierre ; pendentif en argent en forme de pointe de flèche de pierre (10 CO) ; bracelet en argent (2 CO) ; cheval avec selle et bride, sacoches de selle contenant une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, 2 bouteilles de cognac râpeux, lanterne, flacon d'un litre d'huile, bourse avec 332 CO, 13/6 et 4 pierres précieuses (100 CO, 150 CO, 50 CO, 50 CO) ; boucle de ceinture en or (35 CO).

Objets Magiques
Hache de bataille magique, **CC** +10, *Force de Frappe* (un coup à **F** 10 par jour) ; *Amulette de Fer* (+20 aux Tests de **FM** contre la magie) ; *Amulette d'Argent Vertueux* (immunise contre les effets psychologiques des mort-vivants), *épée chasseresse* contre les Gobelinoïdes.

Notes

Age : 25 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Taal

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Plan de Carrière Actuel (Explorateur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+1^{1}$	$+1^{1}$	$+6^{6}$		$+1^{1}$	$+20^{1}$	$+20^{1}$	$+30^{1}$	$+20^{1}$	$+20^{1}$	+20

126 Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

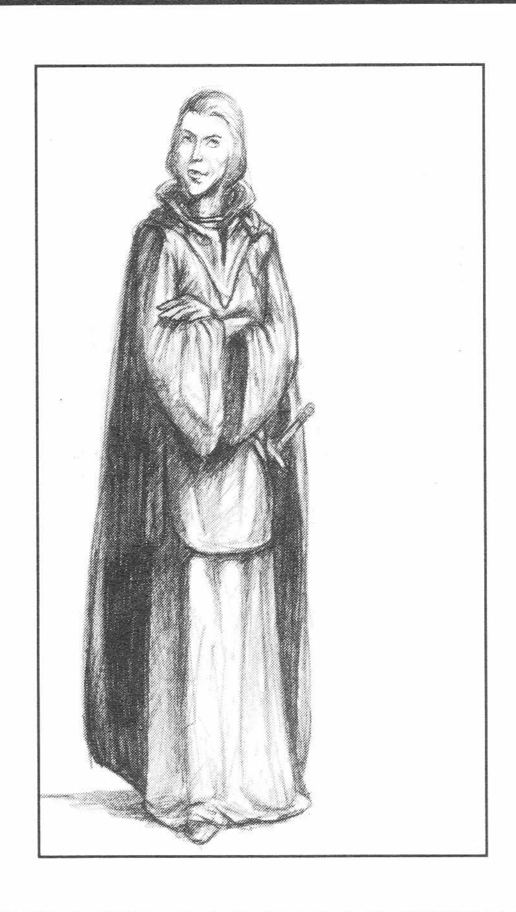
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	46	4	6*	13	51	2	35	43	42	38	48	23

Compétences
Acrobatie Equestre ; Acuité Auditive ; Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Lance ; Camouflage Rural ; Cartographie ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Forestier ; Orientation ; Pictographie — Bûcheron, Eclaireur ; Pistage ; Résistance Accrue* ; Soins des Animaux.

Possessions
Veste de cuir et jambières, chemise de mailles, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc ; 1/2 PA — Ailleurs) ; épée ; lance (**I** +10/+20, **CC** +10 — voir livre de règles) ; 2 dagues (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; carquois de 30 flèches ; cheval de selle, selle et filet ; corde de 9 mètres ; sacoches contenant une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine ; bidon d'eau d'un litre ; 4 pièges pour petits animaux ; bourse avec 135 CO, 17/8 et deux pierres précieuses (50 CO chaque).

Objets Magiques
Amulette de Cuivre Trois Fois Béni ; 2 doses de *Potion de Soins* ; *Anneau de Protection* contre les Hommes-bêtes ; 4 *Flèches au Vol Infaillible* ; épée magique (**I** +5).

Notes



Fiathiriel Eauderoche, Sorcier

ex-Apprenti Sorcier

« Je me suis mis à aller de-ci, de-là, pour voir ce qu'il y avait à voir. J'ai songé que je pourrais traverser les Principautés Frontalières et, peut-être, aller jusqu'en Arabie, pour m'arrêter dès que quelque chose attirerait mon attention ; l'Arabie attendra si je tombe sur une occasion plus intéressante. Comme mon vieux maître disait, si vous ne voyez rien, vous n'apprenez rien. »

Fiathiriel est un Elfe de petite taille et très mince. Ses cheveux sont blonds comme les blés, avec une légère tendance à tourner au roux, et ses yeux sont bleu-vert. Parmi les siens, les cheveux roux sont considérés comme un signe de mauvaise chance ou de malveillance (la plupart des Elfes Sombres sont roux) et Fiathiriel a grandi dans un environnement de méfiance de la part de ses congénères les plus superstitieux. En réaction, il a développé un esprit frondeur qui est à mi-chemin entre l'humour noir et le plus pur mauvais goût. Il trouve toujours une remarque inopportune à faire lorsque tout le monde s'en passerait bien.

C'est sans doute la façon dont les gens se limitent aux apparences qui l'a mené à se spécialiser dans l'illusion. Il éprouve un profond mépris pour ceux qui portent des jugements hâtifs reposant uniquement sur la façade et ne cherchent pas à creuser sous la surface. *« L'habit ne fait pas le clerc »* est l'un de ses dictons préférés.

Comme bien des choses dans son existence, son errance a commencé sur une lubie. Il suit la route commerciale qui conduit dans les Principautés Frontalières et, peut-être, si l'envie lui prend, ira-t-il jusqu'en Arabie. Pour l'instant, il se contente de voyager et d'observer.



Klaus Treuer, Druide

ex-Herboriste, ex-Ovate

« Rien ne va plus dans cette région — ceux de ma foi ont été exterminés il y a plus d'un siècle et, depuis, les choses sont allées de mal en pis. Il faut y remédier. »

Klaus est un homme grand et mince à la voix douce et aux gestes mesurés. Ses cheveux châtain clair paraissent légèrement marbrés. Son regard marron pâle — presque de la couleur de l'ambre — est incroyablement ferme. Il fait toujours preuve d'une grande réserve et ne parle jamais sans nécessité. C'est un fidèle de la Foi Antique depuis sa naissance dans la Forêt des Ombres et il est Druide depuis un peu plus d'un an.

Klaus considère qu'il a pour mission de découvrir ce qui s'est passé dans la vallée depuis que la Foi Antique a été éradiquée par les Orques et d'y remédier dans la mesure de ses capacités.

Malkin, son esprit familier — que lui seul voit sous la forme grise et brumeuse d'un chat domestique — reste en permanence près de lui. Il sait que sa présence symbolise le fait qu'il a été accepté comme Druide et qu'il doit toujours le traiter avec le respect dû à un égal.

Age : 98 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Bon (tendances neutres)
Religion : Mórr (que les Elfes nomment Sarriel, le dieu des rêves)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Plan de Carrière Actuel (Sorcier Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]	+1[1]	+1[1]	+4[3]	+30[1]		+20[1]	+20[1]	+30[2]	+20[1]	+20[1]	

[1,2,3] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	40	4	4	9	77	1	54	50	78	59	57	43

COMPÉTENCES
Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Fan-Eltharin, Occidental ; Chant ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Cryptographie ; Evaluation ; Hypnotisme ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane, Arcane Elfique ; Méditation ; Sens de la Magie.

SORTS : 43 Points de Magie
Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Ouverture, Para-Pluie, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères.
Magie Illusoire : *Niveau 1* — Apparence Illusoire, Décalage Illusoire, Désorientation de l'Ennemi, Répliques ; *Niveau 2* — Apparence Fantomatique, Forêts Illusoires, Hallucination.

POSSESSIONS
Armure de cuir (0/1 PA — Partout) sous sa tunique ; épée ; dague (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, sacoches contenant une tente à une place, du matériel de couchage et de cuisine et 174 CO, 13/6 ; 2 pierres précieuses (50 CO chaque) cachées dans les vêtements.

OBJETS MAGIQUES
Parchemin portant le sort *Zone de Fermeté* ; *Corde Enchantée*, 3 mètres ; *Joyau du Pouvoir*, contient 9 Points de Magie ; *Anneau de Protection* contre les sorts de Magie de Bataille ; *Baguette de Jais* ; *Potion de Vol*, 3 doses.

Notes

Bien que Fiathiriel vienne d'atteindre le niveau 3, il n'a encore appris aucun sort de ce niveau.

Age : 23 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Foi Antique (familier : chat)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	36	29

Plan de Carrière Actuel (Druide Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]	+1[1]	+1[1]	+4[3]	+20[2]		+20[1]	+20[1]	+30[1]	+20[1]	+20[2]	+20[1]

[1,2,3] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	42	4	4	9	60*	1	39	43	47	44	56	39

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Ambidextrie ; Bagarre ; Chasse ; Connaissance des Plantes ; Conscience de la Magie ; Déplacement Silencieux Rural ; Emprise sur les Animaux ; Equitation ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique, Guilde ; Langue Hermétique — Druidique ; Méditation ; Pathologie ; Pictographie — Druide ; Pistage ; Radiesthésie ; Réflexes Eclairs* ; Sens de la Magie ; Sixième Sens ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

SORTS : 21 Points de Magie
Magie Mineure : Don de Langues, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil.
Magie de Bataille : *Niveau 2* — Aura de Protection.
Magie Elémentale : *Niveau 1* — Zone de Dissimulation.
Magie Druidique : *Niveau 1* — Anti-Poisons, Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux ; *Niveau 2* — Agressivité Végétale, Contrôle des Animaux Géants.

POSSESSIONS
Epée ; 2 dagues (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoche contenant du matériel de cuisine et 172 CO, 13/4.

OBJETS MAGIQUES
Dague *Pierre de l'Aube* ; *Bottes de Saut* ; *Robe d'Endurance* +3. Ce dernier objet est présenté dans le supplément **RSP**. Si vous n'avez pas ce livre à votre disposition, vous pouvez la remplacer par autre chose.

Notes

Bien que Klaus vienne d'atteindre le niveau 3, il n'a encore appris aucun sort de ce niveau.



Giuseppi Tollucci, Racketteur

ex-Voleur, ex-Cambrioleur

« EH ! Comment ça va ? Ça fait du bien de retrouver la chaleur, hein ? Ah, c'est une belle flambée. EH, PADRONE ! Aubergiste ! Vous avez du vin chaud ? Alors amenez-en, pour mes amis et moi. Tout le monde trinque avec moi, hein ? Et donc — vous êtes qui, tous ? Vous venez d'où, vous allez où ? Quelqu'un veut faire une partie de cartes ? La soirée commence à peine, nous avons tout notre temps. »

Giuseppi est de taille moyenne, nerveux et parle tout le temps. Originaire de la cité tiléenne de Miragliano, son tempérament vif et inventif l'a conduit au crime — la seule issue pour ceux qui appartiennent aux classes sociales défavorisées. Malgré son aversion naturelle pour la violence, il a rapidement gravi les échelons de la pègre miraglianaise, jusqu'à ce qu'une indélicatesse avec la fille d'un membre important du milieu l'oblige à aller faire carrière ailleurs. Très vite.

En traversant La Voûte pour se rendre dans les grandes cités de L'Empire, Giuseppi s'est aperçu qu'il avait été précédé. Il a alors décidé de se diriger vers les Principautés Frontalières — où, avec un peu de chance, le père courroucé n'aura pas d'employés, d'associés ou de contacts, et où ses propres jambes resteront intactes et utilisables. S'il peut garder un profil bas pendant quelques mois, attendre que la situation se décante et ensuite reprendre la route de L'Empire par la Passe du Feu Noir, une nouvelle vie s'ouvrira à lui, pleine de nouvelles cités, de nouvelles expériences et de nouvelles victimes.



Anders Gruber, Receleur

ex-Contrebandier, ex-Pilleur de Tombes, ex-Combattant des Tunnels

« Ma foi, je crois que ce vent mauvais n'amène rien de bon. J'ai dû cesser mes activités à Helmgart de manière assez précipitée, mais ça m'a donné l'occasion de voyager, de rencontrer de nouvelles personnes, de voir de nouveaux paysages, et bien d'autres avantages. Le commerce à travers les montagnes a bien besoin d'être facilité — cette région est pleine d'opportunités pour un entrepreneur qui voit loin. »

Anders est un homme corpulent et de taille moyenne ; ses cheveux raides sont couleur paille et ses yeux bleu clair. Il se considère plus comme un marchand entreprenant que comme un criminel et refuse de laisser les bureaucrates étrangler le commerce avec leurs taxes et leurs réglementations. Il ne s'est jamais établi pour devenir un marchand conventionnel car il lui manque plusieurs des aptitudes les plus importantes — entre autres savoir lire et écrire — et la vie du bon côté de la loi lui paraîtrait trop facile et bien trop ennuyeuse.

Anders a débuté ses activités dans ce qu'il appelle les antiquités — le pillage de tombes et autres sites de trésor potentiels. Le côté dangereux de cette vie l'a amené à se reconvertir dans la distribution, jusqu'à ce qu'un malentendu avec la Régie d'Helmgart le pousse à partir vers le sud, pour un très long voyage d'affaires. Il recherche de nouvelles routes et des sources prometteuses — en particulier "d'antiquités", qui restent son premier amour.

Age : 19 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31	29

Plan de Carrière Actuel (Racketteur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20[2]	+20[2]	+1[1]	+1[1]	+3[3]	+10[1]	+1[1]		+10[1]		+10[1]		

[1,2,3] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	57	4	4	8	46	2	45	37	29	43	31	39

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Urbain ; Coups Puissants ; Crochetage de Serrures ; Déplacement Silencieux Urbain ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Fuite ; Jeu ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Pictographie — Voleur ; Reconnaissance des Pièges ; Vol à la Tire.

POSSESSIONS
Veste de cuir, jambières et coiffe (0/1 PA — Partout) ; épée ; 2 dagues (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 20 carreaux ; coup-de-poing ; outils de voleur ; cheval de selle ; tente à une place et matériel de couchage ; sacoches contenant du matériel de cuisine et 235 CO, 17/4 ; anneau en or (5 CO), boucle d'oreille en or et grenat (3 CO).

OBJETS MAGIQUES
Dague Magique, **CC** +10, pare les coups au corps à corps en donnant l'équivalent de 3 PA ; *Anneau de Protection* contre les sorts, +10 à tous les Tests de **FM** contre les sorts ; *Bottes de Vitesse*.

Notes

Giuseppi a maintenant achevé le plan de carrière de sa carrière actuelle et cherche à en entamer une nouvelle. Ses derniers voyages ne lui ont pas donné l'occasion de suivre les entraînements nécessaires.

Age : 20 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Neutre
Religion : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	32	3	3	6	32	1	29	31	37	35	32	35

Plan de Carrière Actuel (Receleur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20[1]	+20[1]	+1[1]		+4[2]	+20[1]	+1[1]	+10[1]	+10[1]		+10[1]	+10[1]	+10[1]

[1,2] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	42	4	4	8	42	2	39	41	37	45	42	45

COMPÉTENCES
Camouflage Rural et Urbain ; Canotage ; Chance ; Conduite d'Attelage ; Corruption ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Escamotage ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Orientation (uniquement sous terre) ; Pictographie — Voleur ; Reconnaissance des Pièges.

POSSESSIONS
Pince à levier ; épée ; 2 dagues (**I** +20, **D** -2, **Prd** -20) ; coup de poing ; bouclier, veste de cuir, jambières de cuir et casque métallique (2 PA — Tête ; 1/2 PA — Partout ailleurs) ; cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras/jambes, si portée) ; lanterne ; corde de 9 mètres ; corde de 9 mètres plus grappin ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 32 carreaux ; outils de voleur ; cheval de selle ; tente à une place ; matériel de couchage ; sacoche contenant du matériel de cuisine et 243 CO, 11/4.

OBJETS MAGIQUES
Bottes de Silence † ; *Anneau de Protection* contre les pièges (+10 à tous les tests concernés, dommages réduits de moitié) ; *Potion de Soins*, 2 doses.
† Cet objet est présenté dans le supplément **RSP**. Si vous n'avez pas ce livre à votre disposition, vous pouvez le remplacer par autre chose.

Notes



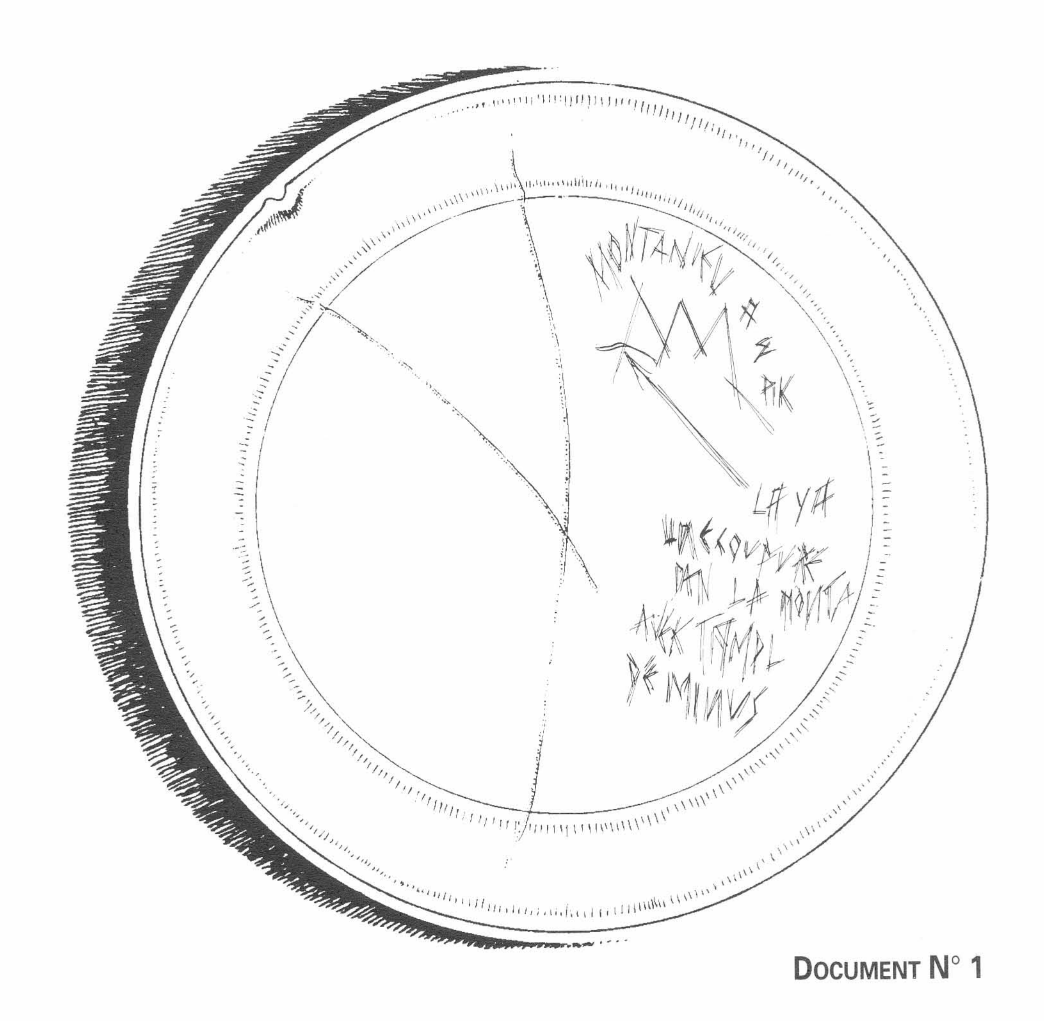
Rogni Grimsson, Pourfendeur de Trolls,

ex-Soldat, ex-Combattant des Tunnels

« J'ai entendu dire qu'il y avait des peaux-vertes et pire dans les environs. Quelle autre raison pourrais-je avoir de venir par ici ? Je ne vois aucun mal à voyager avec vous si vous désirez ma protection. Que me donnerez-vous en échange ? »

Rogni est de taille moyenne, pour un Nain, et sa musculature puissante est remarquable — il n'y a pratiquement pas un pouce de graisse sur son corps. Ses yeux sont gris et ses cheveux ont été teints en orange et raidis pour former la crête traditionnelle des Pourfendeurs de Trolls. La moindre portion apparente de sa peau est couverte de tatouages et une lourde chaîne en or relie son nez à son oreille gauche. Il parle peu, est très fier et se met facilement en colère. Il ne mentionnera sa disgrâce à personne.

Rogni s'était particulièrement distingué au cours de sa première carrière au sein des guerriers de Caraz-a-Carak ; ayant rapidement progressé, il avait été engagé dans une troupe d'élite de combattants des tunnels chargée de rouvrir les tunnels du Bout-du-Monde et de vider les citadelles perdues de leurs occupants gobelinoïdes. Au cours d'une de ces expéditions, il a rencontré une créature mort-vivante éthérale et son courage lui a fait défaut. Pour accentuer sa disgrâce, il était à ce moment-là chargé du commandement. La seule solution qui lui restait était de devenir Pourfendeur de Trolls. Il parcourt désormais les montagnes, traquant le danger là où il se trouve — seule une mort héroïque dans une situation sans espoir peut laver son infamie.



DOCUMENT N° 1

Age : 47 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Grungni

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55	23

Plan de Carrière Actuel (Pourfendeur de Trolls)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]	+1[1]		+4[2]	+10[1]	+1[1]	+10[1]			+20[1]		

[1] [2] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	37	4	7*	9	35	2	33	65	32	61	55	23

Compétences

Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Orientation (sous terre uniquement).

Possessions

Chemise de mailles sans manche (1 PA — Tronc) ; hache à deux mains (**I** -10, **D** +2) ; dague (**I** +10, **D** -2, **P** -20) ; sacoche de ceinture contenant des conserves pour deux jours ; chaîne de nez en or (10 CO) ; bracelet en or (15 CO).

Objets Magiques

*Amulette d'Adamantine**.

Notes

Haine des Gobelinoïdes. 4 Points de Folie. Trouble *Témérité Pathologique*.

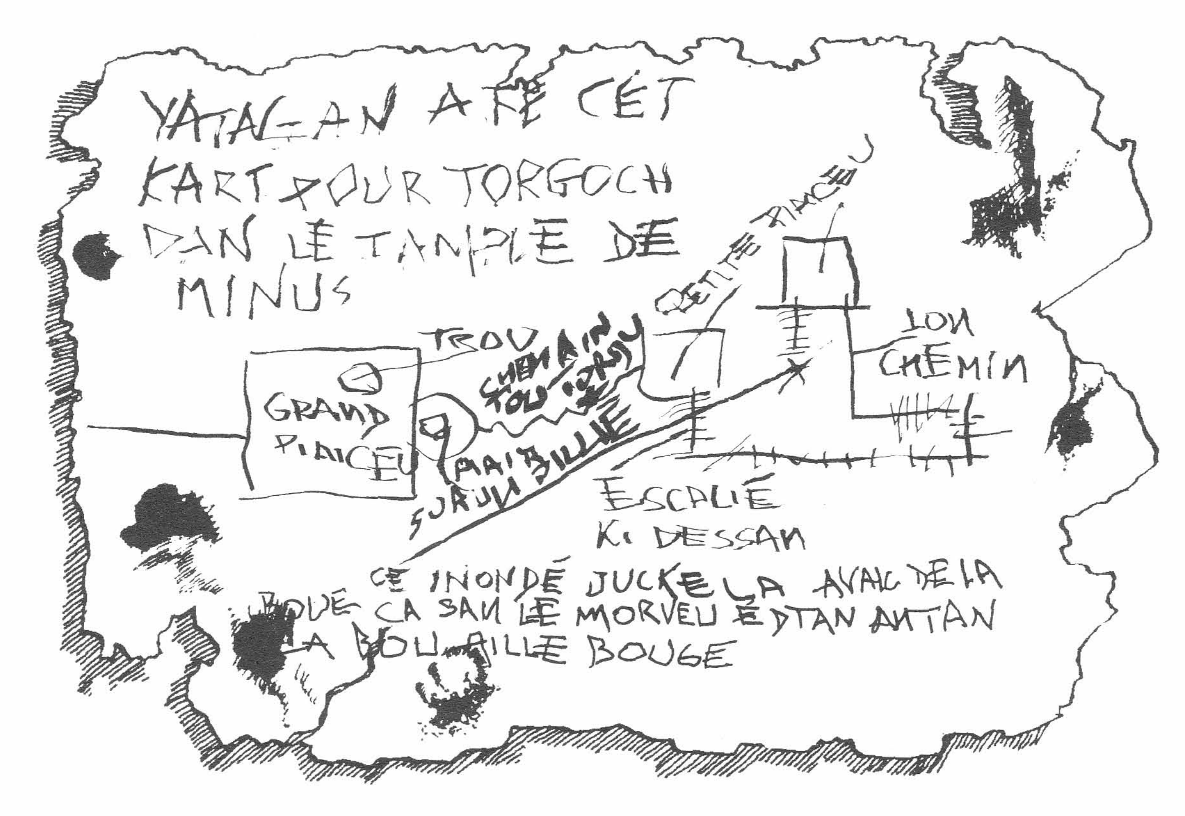


TORCOCH IL É DVENU FOU AVEK
SA PIER ROUGE KI BRIYE DANS
L NOIR I DI KI VEU TUÉ LÉ ERRAI
TR A LA MAISON ALORS NOU
ON LA LÉCÉ LÉ DIEU Y VON
S OKUPÉ D LUI ET D CEU AVEK
LUI ON LUI A PIKÉ SA AN PARTAN
É BONNE CHANSE A CUI KI L TROUV
I VEU ALÉ CHERCHÉ UN AUT
PIÈR DANS UNE SITÉ A MINUS
DÉRIAIR LÉ MONTAGNE I DI
K AVEK Y SRA L PLU FOR. ON YA
PIKÉ SA KART SUR LA SPET
KÉ LA. ON VA RANTRÉ É BON
DÉBARA DE TORCOCH É SA PIER
DITE O DIEUS KE C'É PA NOU NOU ON
LA LAISSAI DERIAIR
ROGLUD CHAIF DE GUAIR
A LA ACHE SENGLANT

Document N° 2

MA PIAIR MAGIK A BRIYÉ
DAN L'TAMPL DÉ MINUS A
COS KI YEN AVÉ UNE AUT PA
LOUIN SI J'AVÉ ÇU LÉ GAY
SEN VONT TOUSSÉ MÉ J'VAI
RTOURNÉ POUR L'AUT PIAIR
J'SÉ PA KOMAN SI J'É SO DSÉ
PIAIR PERSONY M'TOUCH
PA PLU.
TORGOCH LE METRE
DU MONDE ANTIÉ

Document N° 3



Document N° 4

Les visages rieurs et souriants des gardes furent saisis par le Grand Forgeron et enchâssés pour l'éternité dans la pierre et le métal. Nul ne peut maintenant leur répondre, car le courroux les enflamme et ils brûlent de jeter la pierre aux blasphémateurs. Et pourtant Smed fit de plus grandes merveilles

Document N° 5

Partez du solstice d'hiver et suivez le soleil tout autour des pierres qui veillent. C'est ainsi que le chemin peut être ouvert. De là jusque vers leur cœur, et sentez la pierre sous vos pieds, mais brièvement, car votre voyage vient de commencer.

Document N° 6

Ceux qui demandent audience à notre Seigneur doivent tout d'abord lui faire une offrande. Un corps doit être lancé de sorte que son sang tombe et mouille les lèvres de notre Seigneur, rougissant le centre de la plinthe ainsi que ses bords supérieurs. Les yeux qui veillent sans relâche sur le sol doivent être aveuglés par une rouge offrande de vie afin que notre Seigneur ne soit pas distrait de son festin.

Puis les gardiens ensemble doivent être frappés par trois fois pour annoncer les nouvelles entrées. Si cela est fait notre Seigneur alors sera prêt à recevoir des invités et à répondre à leur demande. Mais la légende d'hospitalité exige que le passage ne soit accordé que lorsque la requête a été formulée. Donc lisez les mots qui sont donnés et les rochers entendront et répondront. Ici l'offrande sera reçue et le chemin ouvert.

Quelques mots de conseil qui devraient être pris en compte : Ne demandez pas plus que ce qui a été donné. Et ne touchez pas sous peine d'être touché en retour, car il est dit que ce que notre Seigneur reçoit, il le rendra en son temps, au décuple et plus.

Offensez nos valeurs ou profanez nos lieux et vous serez damné. Tous les visages se tourneront avec haine vers ceux qui tentent de fuir impunis, ils seront brûlés et bannis à jamais de ce lieu. Gardez-vous bien de toute menace adressée à tout ce qui est sacré aux yeux de notre Seigneur dans la salle octogonale sur…

Document N° 7

Prenez garde, ô puissances de la pierre et de l'acier !
Et ne me refusez pas le passage.

Je suis venu à vous, en digne héritier de Grungni,
lui qui, le premier, a ouvert la voie souterraine.

Je ne connais ni le déshonneur
ni la couardise ni la traîtrise.
Mon âme ne fléchit pas sous le poids de la honte.

J'ai accompli tout ce que l'on attendait de moi,
aussi ouvrez le chemin jusqu'à moi
et ne me retardez plus.

Document N° 8

Récapitulatif des Monstres et Trésors de l'Oratoire

LIEU	CONTENU	NOTES
1. Entrée	2 Ogres	A l'extérieur, des piliers servent de système d'alarme.
2. Salle de Garde	1 Ogre	
3. Réserve		
4. Escalier Bloqué	Grathyagg (de nuit)	
5. Quartiers des Ogres	2 Ogres (de jour) 3 Ogres (de nuit)	
6. Conduit		Mène en 9 et en 15. 1 mètre de large.
7. Antichambre	2 Ogres	Pendant la journée, l'un d'eux est Hradyagg.
8. Quartiers de Hradyagg	Hradyagg (de nuit)	Coffre avec un trésor dans la salle, un autre caché dans le puits.
9. Quartiers des Gobelins	14 Gobelins	Passages très étroits.
10. Salle Scellée	Squelette de Korschner	Potion.
11. Oratoire Supérieur		Trou menant en 24.
12. Quartiers de Krodogg	Krodogg (de nuit)	Coffres d'équipements divers, *Document 4*.
13. Quartiers de Rothnogg	Rothnogg (de nuit)	Ingrédients pour potions, boîte avec trésor, *Documents 5* et *6*.
14. Antichambre	Xhardja, Vers de Boue	Les portes donnant en 26 ne peuvent être ouvertes que par le rituel de la salle 24.
15. Réserve	Xhardja, Vers de Boue	2 cadavres d'Ogres.
16. Zone Piégée	Xhardja, Vers de Boue	Herse-piège dans le passage.
17. Quartiers des Prêtres	Xhardja, Vers de Boue, Moisissures Jaunes dans la table	*Anneau d'Adamantine* caché dans la table.
18. Passage Piégé	Xhardja, Vers de Boue	Grille-piège.
19. Salle Principale	Xhardja, Vers de Boue	Porte menant en 21-23 barrée de l'autre côté.
20. Bibliothèque		*Documents 7* et *8*.
21. Salle d'Audience	Xhardja, Vers de Boue	
22. Antre de Xhardja	Xhardja, Vers de Boue	Cristal permettant à Xhardja de se régénérer.
23. Antichambre		Fosse cachée par illusion de sol.
24. Salle des Sacrifices	Xhardja, Vers de Boue	Les portes menant en 25 ne peuvent être ouvertes que par le rituel.
25. Passage	Xhardja, Vers de Boue	Piège avec feu/métal fondu.
26. Oratoire Intérieur	Xhardja, Vers de Boue, Homme de Pierre	*Cristal de Terre* caché dans la colonne des prophéties.

Tableau des Déplacements et des Combats dans l'Oratoire

Les espaces restreints du temple affectent autant les déplacements que les combats. Les créatures peuvent aller à une allure supérieure au rythme de *Déplacement Maximum* indiqué ci-dessous, mais elles doivent alors effectuer un Test de *Risque* à chaque round — en cas d'échec, elles perdent automatiquement 1D3 **B** (sans tenir compte de l'armure ni de l'Endurance) et restent *inertes* pendant un round.

Passages Normaux (1-1,20 m de large, 3 m de haut)

Créature	CC	CT	I	Déplacement Maximum
Gobelin/Halfeling	—	—	—	Rapide
Nain	-5	-5	-5	Normal
Elfe	-10	-5	-10	Prudent
Humain	-15	-15	-15	Prudent
Ogre	-20	-30	-20	Prudent/2

Les escaliers sont considérés comme des passages, sauf lorsqu'une créature y combat ou tente de s'y déplacer à une allure supérieure à *prudente* ; elle doit alors réussir un Test de *Risque* (Combattant des Tunnels +20) ou tomber et rester un round *inerte*.

Salles Normales (3,60 m de haut)

Créature	CC	CT	I	Déplacement Maximum
Gobelin/Halfeling	—	—	—	Rapide
Nain	-1	—	—	Rapide
Elfe	-5	—	—	Normal
Humain	-5	-10	-5	Normal
Ogre	-20	-30	-20	Prudent

Passage des Gobelins (zone 9)

Créature	CC	CT	I	Déplacement Maximum
Gobelin/Halfeling	-5	-5	-5	Rapide
Nain	-10	-10	-10	Normal
Elfe	-15	-10	-10	Prudent
Humain	-15	-15	-15	Prudent
Ogre	Infranchissable			

Oratoire Supérieur (zone 11)

Créature	CC	CT	I	Déplacement Maximum
Gobelin/Halfeling	—	—	—	Rapide
Nain	—	—	—	Rapide
Elfe	—	—	—	Rapide
Humain	—	-5	—	Rapide
Ogre	—	-10	—	Normal

Salle Principale (zone 19)

Créature	CC	CT	I	Déplacement Maximum
Gobelin/Halfeling	—	—	—	Rapide
Nain	—	—	—	Rapide
Elfe	—	—	—	Rapide
Humain	—	—	—	Rapide
Ogre	—	-5	—	Rapide

Salle des Sacrifices (zone 24)

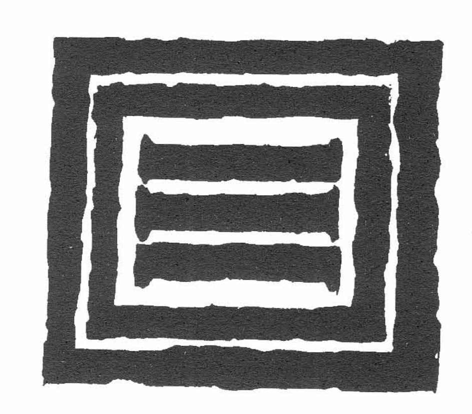
Créature	CC	CT	I	Déplacement Maximum
Gobelin/Halfeling	—	—	—	Rapide
Nain	—	—	—	Rapide
Elfe	—	—	—	Rapide
Humain	—	-5	—	Rapide
Ogre	—	-10	—	Normal

Oratoire Intérieur (zone 26)

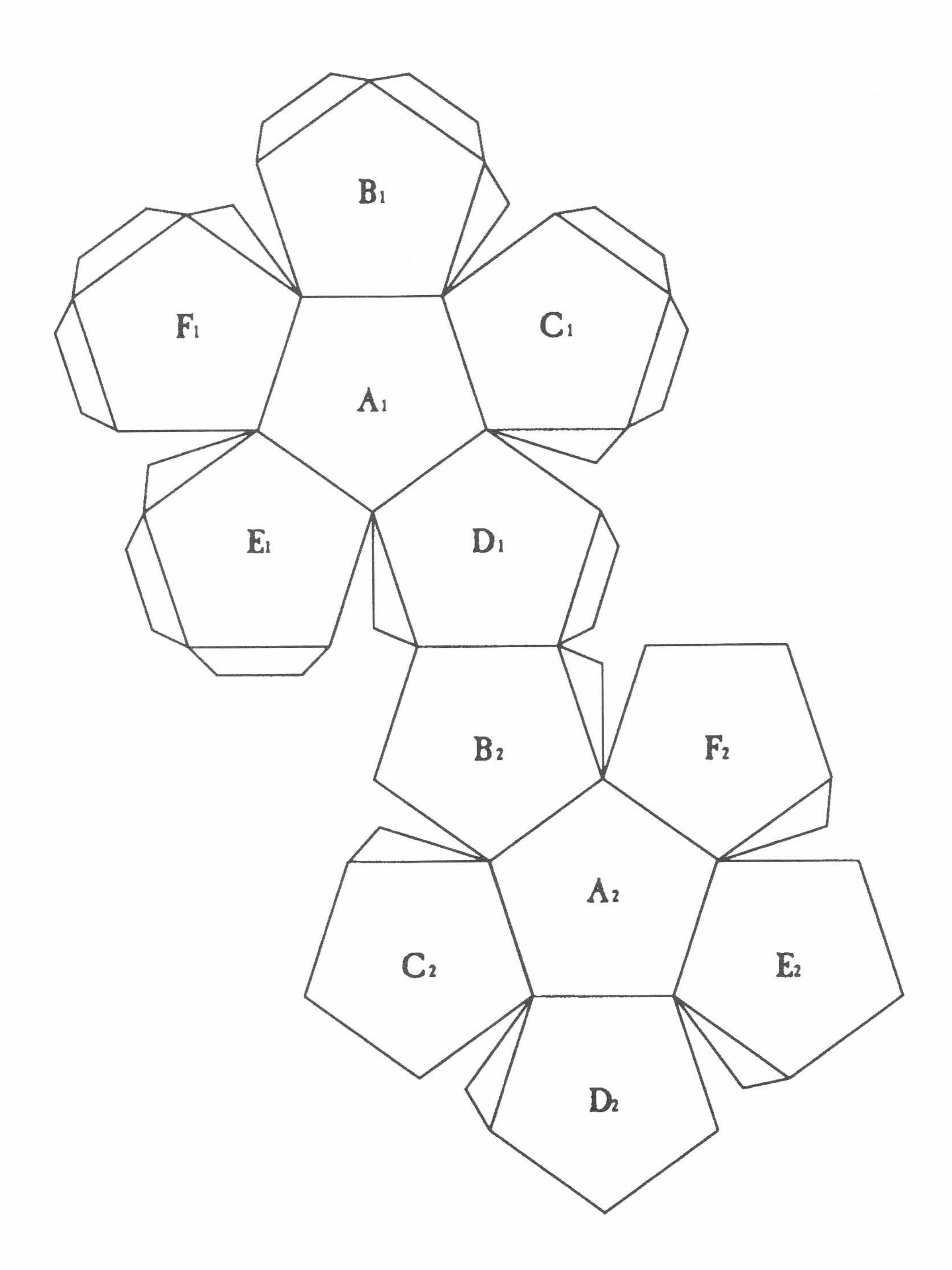
Créature	CC	CT	I	Déplacement Maximum
Gobelin/Halfeling	—	—	—	Rapide
Nain	—	—	—	Rapide
Elfe	—	—	—	Rapide
Humain	—	—	—	Rapide
Ogre	—	-5	—	Rapide

Combattants des Tunnels

Les personnages qui ont suivi la carrière de Combattant des Tunnels sont plus à l'aise que les autres dans cet environnement souterrain. Pour cette raison, leurs caractéristiques ne subissent que la moitié des pénalités indiquées ici, en arrondissant le modificateur au plus bas. Lorsque la vitesse est limitée, leur rythme de déplacement maximum est supérieur d'un cran à celui indiqué sur ces tables.



Document N° 9 : Le Cristal de Terre

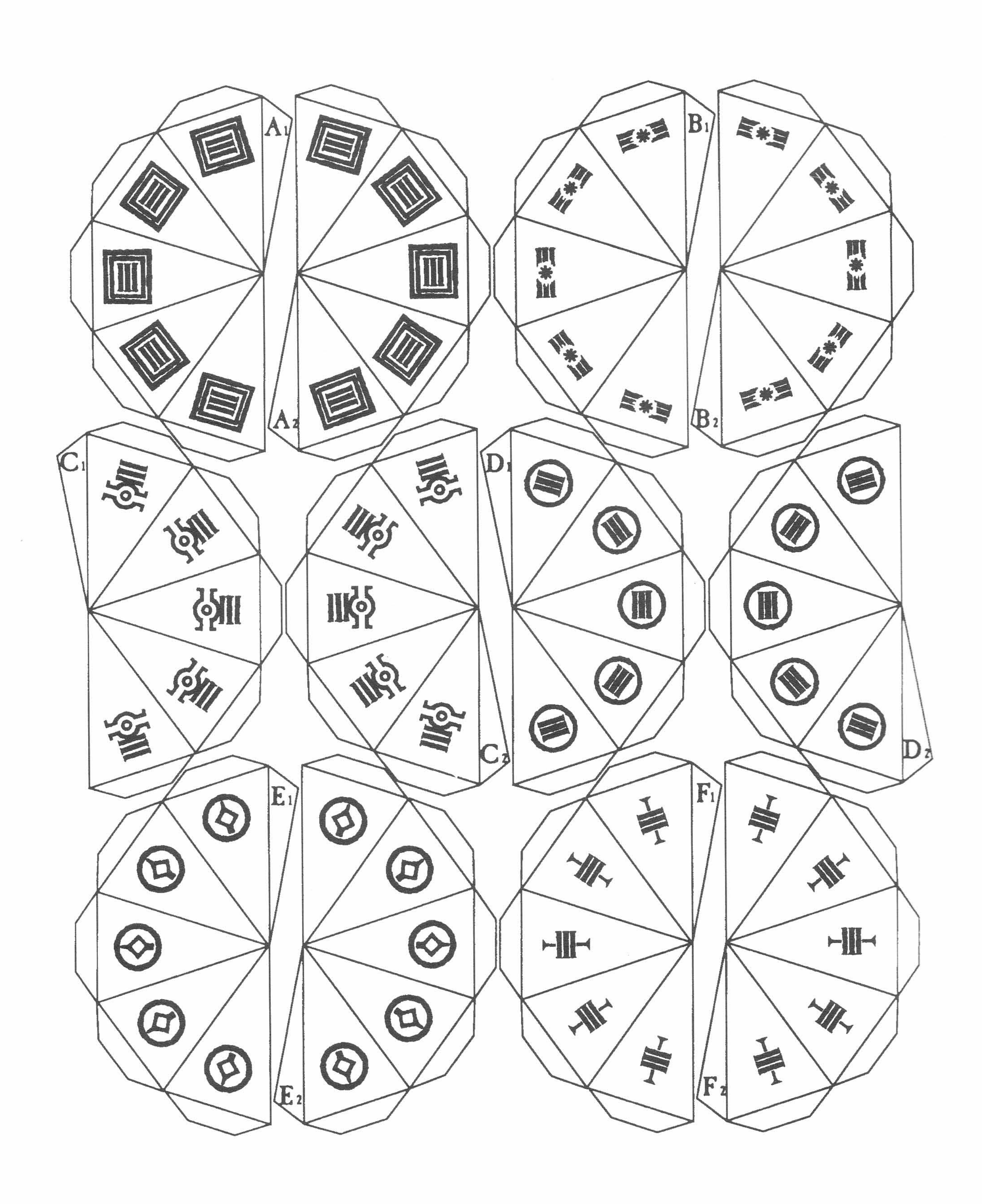


Comment Assembler le Document 9, le Cristal de Terre

Collez ou photocopiez les pages 69 et 71 sur un carton de l'épaisseur d'une carte postale.

Découpez en suivant le bord extérieur la forme de cette page, puis pliez les lignes intérieures vers l'extérieur afin de former des "montagnes". Collez chaque languette triangulaire sous le bord du pentagone adjacent, des faces B1 à F1, puis B2 à C2. Collez ensuite les languettes restantes de façon à former un "D12" (c'est la structure interne du Cristal). Laissez sécher ce "D12". Découpez chaque paire de demi-cercles (A1 + A2, B1 + B2, etc.) et pliez les lignes intérieures vers l'extérieur afin de former des "pics". Collez la grande languette sous le grand bord du même demi-cercle. Laissez sécher.

Enfin, pliez les petites languettes vers l'intérieur et collez le pic A1 sur la face A1 du "D12". Faites de même avec les onze autres pics. Notez que les symboles situés sur des faces diamétralement opposées doivent être identiques.


A1
A2
B1
B2
C1
C2
D1
D2
E1
E2
F1
F2

le Sang dans les Ténèbres

Campagne des Pierres du Destin II

« Ma piair magike abriyé dans l'templ' dé minus pa'ce ky yen avait une ot'e pas loin. Si j'avé su ! Lé ga y s'en von tous, mé j'vé rtourné pour l'ot'e piair j'sais pas koman. Sij'è deu d'cé piair magike, personne y me touch'ra plus. TORGOCH, LE METRE DU MONDE ANTIAIS ! »

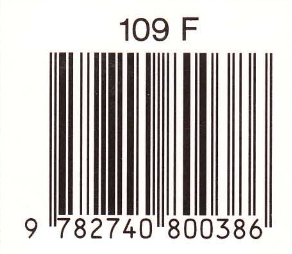


Partez sur les traces vieilles d'un siècle qu'un chef de guerre orque, un renégat, a laissées à travers les collines de la Voûte, découvrez les preuves d'une mutinerie et un indice qui conduira à un antique oratoire nain et à un deuxième Cristal du Pouvoir. La découverte de ce temple n'est que le début, car derrière se cachent des défenses que les Nains ont établies il y a une éternité de cela, ainsi que les occupants actuels des tunnels...

Grâce à un bon mélange d'investigation et de combat, **Le Sang dans les Ténèbres** présente un défi permanent pour les joueurs de **WJRF**.

Cette deuxième partie de la *Campagne des Pierres du Destin* fait suite à l'aventure **Le Feu dans La Montagne**.

109 F



ISBN : 2-7408-0038-X

Un supplément pour





Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.
Warhammer, le Jeu de Rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

GW
FLAME